Index 379859, ISSN 0867-8480

magazyn fanów gier komputerowych, maj 1996

TOP SECRET

cena 2,80 zł (28.000 starych dobrych zł)

50 / 5 =10

Rączki, rączki, rączki Hans!!!



Lokalowi w którym odbywają się ob(d)chody Ściśle Tajnej pięćdziesięcionumernicy patronują Marks, Engels i Lenin,* (Kacper, Melchior, Baltazar)* co jak widać nie wzbudza entuzjazmu zaprzyjeźnionych(?) sił porządkowych
*niepotrzebne skreślić

ECTS

CONQUEROR A D 1086

Slam Tilt

Kingdom'O'Magic

by LEYO THE VERY TOP SECRET CĄPANY

om

Brat Marcin



NA PODSTAWIE... KINGDOM O' MAGIC

Pięćdziesiąte wydanie TOP SECRET-u jest doskonałą okazją do odrobiny odpoczynku i rozrywki.









GAME OVER



„Slam Tilt" - BadJoy zasiadł na chwilę przy tym pinballu i łapy mu przyrosły do altów. Najwyraźniej firma 21st Century Entertainment powraca do dawnej formy. REKOMENDUJEMY!



„Kingdom O'Magic" - Dixie lubi przygodówki, co nie przeszkadza temu, że większość mu się nie podoba (wyjątkowo wybredny osobnik). Tym razem wyrażał się entuzjastycznie o grze. Nic dziwnego, że za niespotykany humor i odmienność (obyczajową, choć nie tylko) od innych przygodówek otrzymała ona REKOMENDACJĘ!



menu

Za miesiąc wyda się:

„This Means War" - Aragorn postara się wyjaśnić, co znaczy wojna w wykonaniu firmy Microprose; połowę roboty wykonała za niego firma IPS spolszczając program

„Ripper", czyli Gawron zabawi się w rozpruwacza

„Descent 2" - o wrażeniach z przemierzania korytarzy w sequelu Descenta napisze Lux

„Big Red Racing", czyli Simon zabierze Was na wyścigi;

„Silent Hunter", czyli Borek będzie torpedował poczynania wrogich okrętów;

Sony PlayStation - ktoś (ale kto?) zrecenzuje półtoraroczne dziecko Sony, które już w czerwcu pojawi się w sklepach Sony Poland;

a ponadto wiele głupich pomysłów, wędrowny podogran Zepsołu, który może ukaże się jako „Wyrostek robaczkowy" (a może coś innego), słowem masa krytyczna atrakcji wszelakiej maści.



„Spycraft" - Emilus jako cziek bywały przedstawia w skrótcie na czym polega praca agentów CIA, przy okazji przekazując wrażenia z gry traktującej o cienkich gierkach wywiadów. Opis obdarzony niezaprzeczalnym walorem edukacyjnym, zwłaszcza jak nie zabijać kandydatów na prezydentów.



„NBA '96" - Simon przeszedł krótką lekcję koszykówki opartej na arcyprostej zasadzie trzech klawiszy. Po kilkudziesięciu meczach wygranych tą metodą dojrzał do napisania czegoś o samej grze.

LEGENDA:
czerwone - opisy gier,
czarne- inne.
Po lewej spis alfabetyczny,
a po prawej nie.



Niech się święci 1 Maj
na poważnie lub dla jaj.

Skutki jubileuszu

Dożyliśmy! Lata ciężkiej pracy nadwyrężającej kondycję fizyczno-finansową, kręgosłup moralny i shifty w komputerach doprowadziły do trwałego zwyrodnienia naszych charakterów, wymagającego porady psychologa, psychiatry, a może nawet Shoko Asahary. Biorąc jednak pod uwagę epokowe dokonania na niwie popularyzowania komputerowej rozrywki oraz tworzeniu zrębów lżejszej odmiany prasy komputerowej możemy z dumą powiedzieć – warto było!

Nie dlatego, że w tym czasie przeszliśmy setki gier, wydrukowaliśmy tysiące tipsów, udzieliliśmy dziesiątków tysięcy rad, ale z powodu niesienia kagańca oświaty. Wytrwale, nieustępliwie, bezkompromisowo, często z narażeniam komputerów na zawirusowanie przekazywaliśmy informacje o tym, w co w najbliższym czasie będzie można zagrać. Trud nasz nie poszedł na marne spotykając się z żywiołowym odzewem naszych Czytelników. Dziękujemy!

Ponieważ dożyliśmy szczęśliwej chwili skromnego jubileuszu, możemy spokojnie wyjechać do senatorium, przejść na emeryturę lub zacząć pisać autobiografie. Znając naszą wrodzoną umiejętność wyboru najprawdopodobniej wybierzemy wszystkie trzy możliwości.

Z okazji jubileuszu, a może z zupełnie innej okazji, wprowadziliśmy do opisów tytuły niezależne od tytułów gier. Postanowiliśmy się trochę pobawić słowem. Oczywiście oczekujemy Waszej oceny tego pomysłu w listach do redakcji.

Życząc powodzenia wszystkim maturzystom i ósmoklasistom zdającym egzaminy wstępne podpisał się

Triumwirat
w stałej obsadzie
Emilus
&
Sir Haszak

Przy okazji chcieliśmy zdementować priaaprilisowe pogłoski, jakoby TOP SECRET miał zostać tygodnikiem sprzedawanym wraz z płytkami CD, dyskami twardymi itp, Sir Haszak nie został naczelnym, choć rzeczywiście pismo branżowe CTW napisało taką bzdurę, a ocena gry „Buried in Time" nie prezentuje się jak na ostatniej stronie pisma: 13,0,0,0, ale 9, 5, 8, 10, a „Civilization 2" nie będzie w pełni spolszczona.

TOP SECRET w liczbach:

wydrukowaliśmy

7618 screenów
4885 tipsów
2126 stron
1437 opisów w tym 240 na konsole
866 rubryk w 46 notowaniach listy przebojów
653 nowości
584 odpowiedzi na listy
534 kody
417 gwiazdek, 172 belki, 16 wężyków i 1 buławę marszałkowską w „Jest TAKTYCZNIE!"
312 map do 124 gier

ponadto

31 osób pojawiło się w stopce pisma jako skład redakcyjny
20 razy ukazał się komiks, w tym 12 autorstwa Leya
17 rubryk stałych pojawiło się na łamach pisma
16 screenów zostało wydrukowanych w piśmie bez uprzedniego rozbarwienia
4 razy zmieniała się metka
3 razy za artykuł pieniądze wzięła nie ta osoba co powinna
2 razy udało nam się puścić inny opis pod tym samym tytułem
2 gry opisaliśmy na pół roku przed ich polską premierą
1 opowiadanie interaktywne ukazało się na naszych łamach
1 raz udało się zamienić strony miejscami
1 raz wydaliśmy 2 numery oznaczone tą samą cyfrą

REDAKCJA:
02-784 Warszawa ul. Służby Polsce 4
tel. 644-77-27
REDAKTOR NACZELNY:
Marcin Borkowski
REDAGUJE ZESPÓŁ
STALE WSPÓŁPRACUJĄ:
Kamil Dziekanowski, Piotr Gawrysiak, Pan Emil Leszczyński (sekr. stanu), Piotr Leszczyński, Darek Michalski (kurekta), Rafał Piasek (se kret arz redakcji), Tomasz Przyjemski, Kamil Ruszkowski, Dobrochna Badora-Zawadzka (opr. grafiuczne)
WYDAWCA:
WYDAWNICTWO BAJTEK ®
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa (02) 644-77-37
Dział reklamy: (02) 644-77-37
Wymiary reklam:
90mm x 35mm – 1/16 strony (poziom)
90mm x 125mm – 1/4 strony (pion)
184mm x 125mm – 1/2 strony (poziom)
90mm x 255mm – 1/2 strony (pion)
205mm x 290mm – 1 strona
DTP: Studio DTP Wydawnictwa
(02) 644-77-37
DRUK: Zakłady Graficzne sp. z o.o., ul. Okrzei 5, 64-920 Piła
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń.
Nakład: 130.000 egz.
Dyżur redakcyjny: czwartek 12-16
BBS: 24h,+48 (2) 6788783
2:480/25, 144:4801/8, 115:4804/4
INTERNET: http://www.atm.com.pl/~ts
Wpłaty na prenumeratę przyjmuje "RUCH" S.A. Oddział Krajowej Dystrybucji Prasy,
00-950 Warszawa, ul. Towarowa 28,
Konto: PBK XIII Oddział Warszawa
370044-16551

INFOSYSTEM '96

LABIRYNT

W dniach 14-17 kwietnia w Poznaniu odbyły się jedne z większych targów komputerowych w Polsce noszące nazwę INFOSYSTEM '96.

Pojawili się na nich wszyscy ważni z firm, których profil powiązany jest z mediami. Można było odwiedzić stoiska „hardware'owców" sprzedających komputery, peryferia, także sprzęt służący telekomunikacji, jak i „software'owców" wydających oprogramowanie wszelakiego rodzaju. Oprócz firm mocno związanych z komputerami swoje stoiska rozstawiły też niektóre dzienniki ogólnopolskie, które jakby nie było mają znaczące miejsce w multimedialnym światku. Było bogato, kolorowo i wesoło, po prostu na europejskim poziomie.

I na tym mógłbym skończyć sprawozdanie z targów w piśmie o grach komputerowych, gdyby nie jeden fakt: tym razem pojawiło się na targach COŚ jeszcze. Tym czymś był LABIRYNT, impreza będąca z jednej strony stoiskiem wystawienniczym oprogramowania rozrywkowego, a z drugiej olbrzymim salonem gier komputerowych.

LABIRYNT został zorganizowany przez firmy: Międzynarodowe Targi Poznańskie, IPS Computer Group oraz VOBIS. Pojawili się wszyscy rodzimi dystrybutorzy gier. Na swoich stoiskach sprzedawali szereg tytułów, które można było nabyć po okazyjnej, targowej cenie. Oprócz tego największą atrakcją był tytułowy labirynt, gdzie na kilkudziesięciu komputerach można było zagrać w jedną z kilkunastu najnowszych gier. W ten sposób grający mógł poprzez bezpośredni kontakt z produktem wyrobić sobie własne zdanie na jego temat i podjąć decyzję o kupnie.



Na 500 metrach kwadratowych rozstawiono kilkadziesiąt ścianek działowych tworzących korytarze i zaułki, gdzie na zwiedzających czyhały wesoło migoczące gry. Dodatkową atrakcją dla męskiej części uczestników labiryntu były bardzo sympatyczne i miłe hostessy, które chętnie udzielały wszelakich wyjaśnień dotyczących prezentowanych produktów.

Dla urozmaicenia całego widowiska została rozstawiona scena, na której gwiazdy polskiego dance pokazywały swą klasę.

Na tej samej scenie każdego dnia przeprowadzano konkurs zorganizowany przez firmy IBM i VOBIS. Polegał on na tym, aby na produkcie „QUEST FOR FAME" używając wirtualnej gitary zdobyć jak najwięcej punktów. Śmiałkowie grali pod zespół „Aerosmith". Udaną gitarą była paletka badmingtona, na której grało się kostką podłączoną kablem do komputera. Zwycięzca dnia otrzymywał prawdziwą gitarę elektryczną firmy Fender. Konkurs cieszył się sporą popularnością, jednakże po całym dniu targów niektórzy wystawcy wyraźnie wyrażali swoją antypatię do powtarzanych w kółko „kawałków" zespołu latających kowali.

Redakcja „Secret Service", będąca patronem prasowym Labiryntu, na swoim stoisku wystawiła konsole do gier Sega Saturn





i PlayStation oraz notorycznie wyświetlała japońskie filmy rysunkowe, tzw. Mangi. Oprócz tego wszędzie (nawet w toalecie!) można było natknąć się na targowy numer specjalny „SS", w którym wiele o grach, niewiele, niestety, o samych targach. Tutaj nie mogę nie wspomnieć o pewnej trudności w poruszaniu się po Labiryncie (nie tylko dla ludzi z prasy) spowodowanej brakiem jakichkolwiek informatorów z prawdziwego zdarzenia odpowiadających na pytania: co? gdzie? kiedy? Może jednak na tym polegała koncepcja całej imprezy, aby każdy, kto wejdzie, musiał sam odkrywać wszelkie czekające na niego miejsca, imprezy i konkursy – tak jak Tezeusz, jednak on miał nić Ariadny, a uczestnicy Labiryntu nie.

Pierwszego dnia (w niedzielę) ludzie walili drzwiami i oknami. W pozostałe dni było trochę luźniej, ale i tak cały czas w labiryncie gęsto. Tym razem stoisko patrona prasowego nie zostało zdemolowane, co jest pewnego rodzaju złamaniem konwencji ostatnich targów (czyt. żart).

Oprócz zwykłych widzów na imprezę dotarli przedstawiciele pism branżowych, niektórzy prezesi firm dystrybuujących oprogramowanie, policja oraz telewizja – i tutaj ciekawostka, impreza była filmowana przez kamery nowego programu o grach komputerowych „ESCAPE", który prawdopodobnie ruszy od czerwca.

Nie sposób nie wspomnieć o ciekawych wydarzeniach. W Labiryncie ciągle dochodziło do kradzieży (podobno jeden ze zwiedzających chciał wynieść monitor pod kurtką). Dwaj naburmuszeni policjanci rozochoceni wiosennym słońcem legitymowali na lewo i prawo dwóch dziennikarzy. W pierwszym dniu szarżujący tłum żądny gier zbił szybę. Niektóre hostessy paradowały z tatuażami „Mortal Kombat" umieszczonymi w miejscach niezwykle atrakcyjnych. Firma CDProjekt znana z organizowania imprez i tym razem nie odmówiła sobie zaproszenia przybyłych dziennikarzy piszących o tym, co w grach piszczy, na mały aperitif – szkoda, że Was tam nie było. I oczywiście najważniejsze, czyli premiery gier, jakie miały tam miejsce.

Zaprezentowali:
CDProjekt – „Settlers II" i „Conquest of the New World";
Digital – „Silent Hunter" i „Kingdom O'Magic";
IPS CG – „Civilization 2" i „NBA Live '96";
Licomp – „Ripper";
MarkSoft – „CyberJudas";
Mirage – „Shellshock";
Techland – „Zork Nemesis";

Impreza cieszyła się dużą popularnością. Świadczy o tym spora frekwencja spowodowana różnorodnością ofert, ciekawym pomysłem na całość i przyzwoitą realizacją. Mimo braku informacji prywatnie przyznam się, że jestem zadowolony z tego, co Labirynt miał do zaoferowania odwiedzającym i to zarówno jako pismak jak i gracz. Oby więcej takich imprez. Po raz kolejny okazuje się, że i u nas w Polsce można robić coś na europejskim poziomie.

Korespondent Bestialski

ECTS Spring '96

Zacznijmy może od tego, że to były ostatnie targi wiosenne. Od przyszłego roku przewidywana jest już tylko jedna edycja, na jesieni. Przyczyn jest kilka, podstawowa to ta, że wbrew hurraoptymistycznym zapewnieniom organizatorów o nieustających sukcesach targów, większość firm ma w głębokim poważaniu to, co dzieje się wiosną i w lecie – pieniądze bowiem robi się przede wszystkim w okresie świątecznym, wtedy najlepiej oddać się rozpasanej promocji i snuciu szerokich jak Plac Defilad planów na przyszłość. Teraz przejdźmy do konkretów.

Czas: 14-16 kwietnia. Miejsce: Grand Hall, Olympia, Londyn. Występują: kilka dużych firm, trochę małych, Wasi redaktorzy, chór mieszany komputerów, konsol i głośników. Do zgodności z kanonem greckiej tragedii brakuje tylko jedności akcji, jako że co półtora metra można się natknąć na coś zupełnie innego. Łomot jest taki, że trudno zrozumieć co mówi Haszak, a co dopiero pokazujący zapowiedź jakiejś gry, stojący przodem do ekranu a bokiem (albo tyłem) do nas nastoletni Anglik żujący trzy gumy na raz. Następnym razem poprosimy o dodatek za pracę w warunkach szkodliwych, ale to uwaga na marginesie, żebyście sobie nie myśleli, że my tam na wczasy jeździmy. Kiedy mija pierwszy szok, zaczynamy się rozglądać po okolicy.

Pierwsze, co daje się zauważyć (tak naprawdę to wiedzieliśmy o tym już w Warszawie), to brak Electronic Arts i Virgin. Obie firmy uznały, że pokazywanie się na tych targach to strata czasu i pieniędzy. Będą na pewno w Los Angeles na E3. Druga obserwacja dotyczy naszego podwórka – Polaków (redaktorzy, dystrybutorzy) jest mniej niż zwykle. Częściowo wiąże się to z odbywającym się równolegle Infosystemem, częściowo – ze zmniejszeniem rangi targów; na jesieni powinno być znacznie tłoczniej. Trzecia obserwacja – na całych targach stoją tylko dwie Amigi. Czwarta obserwacja – Haszaka – na żadnym stoisku nie ma samochodu. To objaw dekadencji i upadku. Piąta obserwacja – oprócz wielkich nieobecnych są i wielcy obecni. To wymaga pewnego komentarza.

Pierwszym spośród wielkich obecnych jest „Quake". Po raz pierwszy Id (a właściwie GT Interactive Software) zdecydował się na pokazanie czegoś w Europie. Charakterystyczny półksiężyc widoczny jest z każdego miejsca targów, ale w środku nie ma nic specjalnego – kilka komputerów, na których można pograć w znane już wszystkim demo, nawet potworów nie dołożyli. Zdaje się, że obecność „Quake'a" na targach jest reakcją na „Duke Nukem 3D", który okazał się stanowczo za dobry i może zniszczyć „Quake" jeszcze przed premierą.

Drugim wielkim obecnym (choć nie tak znanym) jest firma Argonaut Technologies. Argonauci są autorami bardzo dobrej biblioteki do tworzenia grafiki 3D (BRender). Biblioteka (jedna z kilku obecnych na rynku) pozwala na stosunkowo proste tworzenie gier w stylu „WC4" czy „Dooma" (nie cieszcie się – licencja kosztuje 25000 USD, nie pomyliłem liczby zer!). Skąd ich obecność? Sprawa wyjaśnia się, gdy na stoisku innego wielkiego obecnego przeglądam informacje o technologii Direct3D, czyli zbliżonej bibliotece wbudowanej w Windows 95 (tak, tak, WBUDOWANEJ). Microsoft kupił od Direct3D rozwiązania techniczne od kogoś innego, Argonaut szuka teraz nerwowo klientów, którym uda się wcisnąć bibliotekę zanim Windows '95 zmiotą wszystko z powierzchni ziemi.

Trzeci wielki obecny ma sporo wspólnego z poprzednim. Tym trzecim jest firma S3, znana z kart graficznych. Po co oni tutaj i co mają do pokazania? Otóż na rynku właśnie pojawiła się najnowsza wersja ich kości graficznej, ze sprzętowym teksturowaniem, obróbką wieloboków, z-buforem i kilkoma innymi rzeczami. Nie wnikając w szczegóły chodzi o to, że można większość operacji związanych z generowaniem obrazu (tych samych operacji, które wykonałaby biblioteka BRender) zlecić sprzętowi, odciążając tym samym procesor. Jako przykłady pokazano na stoisku S3 chodzące w rozdzielczości 640x480 w 65 tysiącach kolorów „Terminal Velocity" i „FX Fighter", był też „Actua Soccer" (wszystkie te gry opierają się o niemal tę samą technologię generowania obrazu). Co istotne, ceny kart graficznych z nową kością nie powinny się znacząco różnić od swoich poprzedniczek (około 5 do 10 dolarów).



ECTS



Po raz pierwszy targi dysponowały własną telewizją (wspomaganą przez Microprose i CTW). Codziennie przeprowadzano kilka wywiadów, mniej lub bardziej ciekawych, z mniej lub bardziej ważnymi osobami. Peter Molyneux (Bullfrog) opowiedział jak wygląda praca w ich firmie po połączeniu się z Electronic Arts („w Bullfrogu mieliśmy zebrania raz na dwa, trzy tygodnie, w korporacji ma się zebrania co trzy, cztery minuty"), Chris Deering (Sony) opowiedział, ile sztuk Playstation udało się sprzedać w Europie („około 700 tysięcy, ta liczba znajduje potwierdzenie w prawie czterech milionach sztuk sprzedanych płytek z grami, ludzie muszą używać ich jako czegoś innego niż podstawki pod kieliszki"), w końcu Malcolm Miller (SEGA) tłumaczył się gęsto dlaczego SEGA ma kłopoty (będę szczery – nie ma cytatu, bo ściemniał cały czas, zamiast powiedzieć coś z sensem). Z mniejszych rozmówców wystąpił między innymi Daley Thompson (taki gość od dziesięcioboju, może ktoś go pamięta – podobno miał Spectrum i sam grał!)

Jak co roku ogłoszono zdobywców nagród ECTS – tym razem była to zupełna sieczka tytułów i platform. „Worms", „Full Throttle", „Mortal Kombat 3", „Command & Conquer", „Heroes of Might & Magic", Playstation, Sony, Sega, Psygnosis, Virgin – wszyscy uszczknęli po kawałku dla siebie, nikomu nie udało się zdeklasować reszty świata. Mogłoby to znaczyć że w ciągu 1995 roku pojawiło się tyle wspaniałych rzeczy, ale chyba niestety chodzi o coś wprost przeciwnego – 1995 był rokiem bez żadnego nowego, świetnego pomysłu czy produktu. Wszyscy szli utartymi ścieżkami, eksploatując to, co wymyślił już dawno, dawno temu.



W ramach targów przedstawiono bardzo ciekawy raport, na temat rynku programów multimedialnych na CD – wynika z niego, że nadchodzą ciężkie czasy dla tych wszystkich, którzy wyobrażają sobie, że uda się tego dużo napisać i sprzedać. Nic z tych rzeczy – rynek się wysyca, nie ma gdzie sprzedawać programów, niektóre rozchodzą się w nakładzie 150 sztuk, a na rynku pojawiają się ciągle nowe, nowe, nowe... Może być krucho.

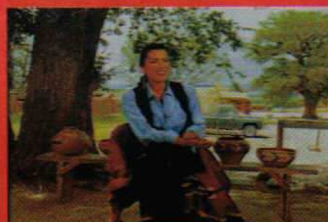
To chyba z grubsza na tyle. Wprawdzie można by jeszcze napisać więcej o tym, cośmy widzieli i cośmy robili, ale nie ma to większego wpływu na obraz sytuacji, o czym zapewniają

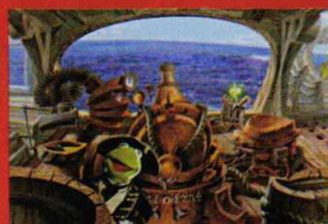
Haszak i Borek

Pora na szczegóły zaczerpnięte z planów firm. Po tytule gry podawana jest platforma; termin wydania.

Activision

Nie było tu zatrzęsienia produktów, ale te które się znalazły, były z różnych powodów ciekawe. „Blast Chamber" (PC-CD; listopad) to zręcznościówka – zostaliśmy zamknięci w sześcianie, któ-





ry w pewnych okolicznościach obraca się powodując odpadanie pozostałych graczy od ścian i efektowne ich spadanie na podłogę. Z kolei „Hyperblade" (PC-CD; lipiec) nie imponuje może grafiką, ale za to przypomina specyficzną odmianę hokeja na trawie (przy kompletnym braku reguł prowadzącym do brutalności), rozgrywaną na nieco zakrzywionym, trójwymiarowym boisku. Activision zamierzają wypuścić także skrzyżowanie Muppetów i „Wyspy Skarbów", czyli „Muppet Treasure Island" (PC-CD; maj) – w rolach głównych wystąpią oczywiście Kermit Żaba i Świnka Piggy.

Core Design

Programiści z Core Design nie zrobili od ubiegłego ECTS-u prawie nic nowego. Prawie, bowiem pojawił się „Ninja" – nawalanka, w której trzeba przejść 15 poziomów, by zwalczyć zło, które itp, itd. Przez pół roku zostały natomiast do-



pieszczone produkty, które miały się ukazać o okolicach zeszłych Świąt Bożego Narodzenia i na początku tego roku: „Shellshock" – świetnie zapowiadająca się strzelanka czołgowa; „Blam! Machinehead" (maj) – strzelanka, ale tym razem w świecie zupełnie nierzeczywistym, z masą atakujących nas olbrzymich insektów i elementami strategii; „Swagman's Dreamworld" (3 kwartał) – w tej pogodnej trójwymiarowej przygodówce bohaterowie Zac i Hannah będą poruszać się w dwóch równoległych światach, aby ocalić duszki przynoszące dobre sny; ostatnim produktem jest „Tomb Raider" przypominający nieco „Dooma", ale postać w tej grze widzimy od tyłu (ni to „Quake", ni to „Alone in The Dark"). Jeszcze pół roku temu byłaby to absolutna rewelacja. Teraz, po ukazaniu się „Duke Nukem 3D" wrażenie nieco osłabło, ale wciąż gra zapowiada się ciekawie. Podobno brak nowości i zwolnienie tempa prac nad nowymi produktami związane jest z ostrym tempem narzuconym przy przygotowaniach konsolowych wersji wszystkich tytułów.

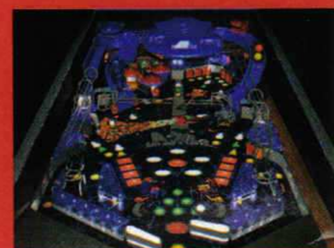
Digital Integration

Firma pokazała dwie ciekawe rzeczy: sequel do udanego symulatora śmigłowca „Apache" nazywający się „Hind" (PC-CD), w którym możemy się wykazać latając po stronie Rosjan m.in. w Afganistanie oraz wypełnioną butelkę Smirnoffa. Wszyscy krążyli wokół stoiska zastanawiając się czy zawartość pokrywa się z etykietą na butelce, czy też jest to jedynie atrapa.

Empire Software

Firma pokazała w zasadzie 3 produkty: trójwymiarowego „Pro-Pinball" (PC-





CD; już w sprzedaży) zachwalanego jako najbardziej podobny do pinballi automatowych; serię gier strategicznych ze świetną szatą graficzną „Battleground" poświęconą wielkim bitwom – na targach ukazała się część poświęcona Gettysburgowi, a w przygotowaniu są gry poświęcone bitwom pod Waterloo (czerwiec) i Shiloh (jesień). Największym projektem ma być jednak „Flying Corps". Ten symulator oparty na enginie „Dawn Patrol" oddać ma atmosferę zmagań lotniczych podczas I wojny światowej (dokładnie w latach 1917-1918) na małym wycinku frontu zachodniego. Atrakcją mają być fotorealistyczne (modny termin) odwzorowanie pola bitwy, wierność zachowania samolotów w powietrzu uzyskana dzięki konsultacjom programistów z ekspertami od starożytnej awiacji oraz spory wybór maszyn (około 20).

Na stoisku nawet się nie zająknięto na temat gry „CyberJudas" (PC-CD; maj), będącej symulacją światowej polityki, w której możemy się wcielić w prezydenta Stanów Zjednoczonych ze wszystkimi konsekwencjami (prowadzenie polityki globalnej, tropienie zdrajców itp).

Event

To nowa firma włoska reprezentująca trzy zespoły developerskie. Na razie nie zaprezentowała nic gotowego (nawet tyciego demka, chodzącego samotrzeć), gdyż produkty mają być gotowe dopiero pod koniec roku. Wśród zapowiadanych pozycji znalazły się m.in.: nawalanka „Public Enemy" (PC-CD), w której będziemy mogli wybrać jedną

Spring '96



z 15-20 postaci, rozgrywająca się w XXI wieku przygodówka „An Amazing Adventure" (PC-CD), nawalanka z jajem i kreskówkowymi postaciami „Fight'N'Jokes", strzelanka z cyklu „cały czas w prawo" pod tytułem „Angel of Death" i wreszcie gra w dwa ognie „Runball" (PC-CD).

Microprose

Microprose tradycyjnie przygotowało sporo produktów strategicznych. Obecne były niedawno wydana „Civilization II" i ostatnio opisywany w „Co nowego?" „Master of Orion II". Z nowych produktów dla ludzi myślących przybyły „Citizens: Backwater Affair" – występujesz w roli dobrego ducha miasteczka Backwater, interesujesz się losem mieszkańców manipulujesz ich charakterami, nastrojami, by zachować „kosmiczną równowagę" między Dobrem a Złem; „Super Heroes" – pod koniec XXI wieku jako dowódca superbohaterów masz zniszczyć panoszące się zło, czyli odkryć siedziby 3 organizacji kryminalnych i zniszczyć ich lokatorów; gra została zrobiona w stylu UFO.





Wyścigi na stoisku Microprose, prócz opóźnionej już mocno „Formuły 1 Grand Prix", reprezentowane były także przez „Track Attack" – niezobowiązującą ściganke z ładną grafiką, rozbudowywaniem samochodów i kilkudziesięcioma torami.

Prócz „F1GP" długo oczekiwanym projektem był „Magic: The Gathering" (tylko na Win 95) – przeniesiona na komputer karciana gra RPG skazana na sukces przez ponad 500 milionów sprzedanych kart. W wersji komputerowej ma pojawić się 12 dodatkowych, specjalnie zaprojektowanych kart, wcześniej nie widzianych przez graczy „MtG". Prócz klasycznego przeniesienia gry karcianej Sid Meier, zawiadujący tym pojektem, dodał także część przygodową rozgrywaną za pomocą kart.

Listę ważnych microprosowych tytułów uzupełniał sequel „1943: European Air War", będący następcą „1942: Pacific Air War". Latać będzie można nie tylko w 1943 roku, ale także wcześniej i później. Do wyboru będzie około 20 maszyn z arsenałów brytyjskich, amerykańskich i niemieckich.

Mindscape

Na stoisku Minscape'a roiło się od nowych i nieźle wyglądających gierek. Pierwszą w kolejności wydania będzie „Warhammer – Dark Crusaders" (PC-CD; maj), który w odróżnieniu od swego strategicznego poprzednika będzie doomopodobny. Mroczny klimat towarzyszyć ma graczom także w role-playu „Azrael's Tear" (PC-CD; maj), w którym będąc złodziejem trzeba wykraść Świętego Graala.



Zwolennicy szybkiej akcji i dodatkowej dawki adrenaliny we krwi powinni zwrócić uwagę na „MegaRace" (PC-CD; czerwiec) – wyścigi ze wspaniałą grafiką stworzone przez programistów Cryo oraz rozgrywającą się w kosmosie grę „Renegade: Return to the Jacob's Star" (PC-CD; czerwiec).

Strategom również nie zabraknie rozrywki. Już wkrótce ma pojawić się handlówka „Star Trader" (PC-CD DOS, Win 95; pojawi się odpowiednio w lipcu i czerwcu) oraz cała kolekcja gier wojennych z SSI: „Wargame Construction Set III – Age of Rifles" (PC-CD; lipiec), przedstawiająca ponad tuzin bitew z lat 1848-1905, w których o zwycięstwie zdecydował ogień karabinowy, „Steel Panthers 2" (PC-CD; wrzesień) i ostatnia część serii „Great Naval Battles" (PC-CD; sierpień).

Szachiści nie powinni pogardzić nową wersją „Chessmastera" (tym razem 5000), który ukaże się w czerwcu w wersji PC-CD+Win 95.

Zabrakło jednak z dawna zapowiadanego symulatora łodzi podwodnej „Silent Hunter" (PC-CD; teoretycznie koniec kwietnia), którego termin wydania jest regularnie przekładany (na komputerze, gdzie miało znajdować się jego demo ktoś latał na „SU-27").

Psygnosis

Psygnosis, wystawiające się dotąd zazwyczaj z Sony, ostatnio miało oddzielne stoisko (czyżby kłótnia w rodzinie?). A na nim produkty na PC-CD oraz na Sony PlayStation (o PSX i pozostałych konsolach za miesiąc). Z pecetowych programów obejrzeć można było „Chronicles of the Sword" (kwiecień) – przygodówkę przenoszącą nas w czasy króla Artura, w której wcielamy się w postać Gwaina, rycerza okrągłego stołu; „Deadline" (kwiecień) – grę strategiczną pozwalającą na dowodzenie jednostką antyterrorystyczną w 18 historycznych misjach (m.in. na farmie w Waco); „Zombieville" (jesień) – przygodówka z zabawnym scenariuszem; zostajesz w niej reporterem „Washington Daily News" węszącym aferę w bazie wojskowej znajdującej się w małym miasteczku w Stanach; „Sentient" (jesień) – RPG z elementami gry strategicznej, symulatora i przygodówki oraz z akcją toczącą się na stacji kosmicznej znajdującej się wewnątrz słońca; „Assault Rigs" (lato) – strzelanka, w której krążąc po labiryntach poszukujesz przeciwnika, aby go wykończyć.



Sierra On-Line

W pierwszej chwili po zapoznaniu się z zapowiedziami Sierry odniosłem wrażenie, że firma zmieniła profil – dotąd stała przygodówkami, a teraz wzięła się ostro za strategie (widać wpływ wykupienia firmy Impressions robiącej wyłącznie tego typu gry). Potwierdzało to sporo tytułów z tego gatunku: „Robert E. Lee: Civil War General" (czerwiec) pozwala rozegrać nam 7 bitew wojny secesyjnej, a całość okraszona jest licznymi filmami; opisywany wcześniej przez nas „Rise & Rule" (koniec kwietnia) przenoszący nas w starożytność; „Cyber Storm" (maj) raczący nas futurystycznymi wojnami robotów; wreszcie „Space Bucks" (najwyraźniej sequel do „Air Bucks"; już w sklepach... po drugiej stronie Atlantyku) stawiający nas na stanowisku menedżera międzyplanetarnych linii przewozowych, do którego należeć będzie dbałość o szybkość i niezawodność połączeń, wyznaczanie nowych tras, czuwanie nad konstruowaniem nowych modeli promów i walka z konkurencją.



Nie zabraknie jednak propozycji dla miłośników innych gatunków. Dotychczasowa specjalność zakładu, przygodówki, nie są zbyt liczne, ale z pewnością godne uwagi. Nadciąga bowiem „Leisure Suit Larry 7" (fakt, że wolno, bo dopiero dotrze na nasze komputery w grudniu), „Rama" (bynajmniej nie na działkach; też grudzień) – akcja tej przygodówki science fiction (podobno pierszej z serii) rozgrywająca się w XXIII wieku na statku Obcych o monstrualnych rozmiarach oparta została na serii powieści Arthura C.Clarke'a i Gentry Lee pod tym samym tytułem; „Phantasmagoria II" (wrzesień or something) oraz najbliższa wydania (już w lecie) „Lighthouse", w której łączy się science fiction, tajemnica, intryga i stary dobry sposób opowiadania historii toczącej się jednocześnie w dwóch równoległych światach. W dalszym ciągu trwają też prace nad „Urban Runnerem".

Fani symulatorów także znajdą coś dla siebie. Sierra przygotowuje bowiem „Red Barona 2" (listopad) – symulator lotu, w którym siadamy za sterami samolotów z I wojny światowej oraz mające się ukazać w maju „Silent Thunder. A-10 Tank Killer II" – symulator samolotu szturmowego oraz „Fast Atack", w którym pływamy po morzach i oceanach nuklearną łodzią podwodną klasy Los Angeles 688-I walcząc z jednostkami północnokoreańskimi, rosyjskimi i irackopodobnymi. Ta ostatnia gra zasługuje jeszcze na uwagę z jednego powodu – chodzi pod DOS (cecha ostatnio rzadko spotykana w produktach Sierry)!

Zwolennicy strzelanin muszą zadowolić się jednym tytułem, „EarthSiege 2" (maj), w którym nastają na siebie roboty różnych maści, a jednym z nich kierujemy my.

Wszystkie gry Sierry (prócz „Fast Attack") przeznaczone są dla PC-CD z Windows 3.1 lub Windows 95.

US Gold

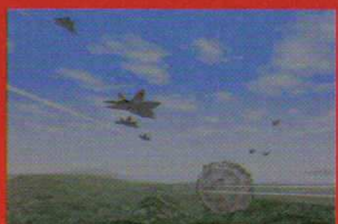
Wiele rzeczy było, ale należy zacząć od „Duke Nukem 3D" (PC-CD; maj), obecnego niemal symbolicznie, ale wyczuwalnego. Zaraz potem należy powiedzieć o przygodówce „Orion Burger" (PC-CD; wrzesień), która zapowiada się świetnie łącząc czarny homor z grafiką ze studiów Hanna-Barbera i głosami znanych aktorów. Z pozostałych tytułów dustrybuowanych przez US Gold w Europie warto wymienić dwie gry sportowe przygotowywane na Olimpiadę w Atlancie: „Olimpic Soccer" i „Olympic Games". Pierwsza z nich ma zachwycać wiernością symulacji, wielością możliwych zagrań, radiowym komentarzem poczynań na boisku i grafiką.

Z rzeczy, o których jeszcze nie pisaliśmy, US Gold pokazał jeszcze „Witchaven II" (PC-CD; maj), który, jak się łatwo domyśleć, jest sequelem „Witchavena"; z nowości mają być rozbudowane czary, kolejni przeciwnicy i edytor poziomów; „Jetfighter III" (PC, PC-CD; maj) – jako pilot myśliwca będziesz mógł się wykazać w misjach sił Narodów Zjednoczonych nad Argentyną, Chile, Kubą, Antarktyką, mając do wyboru jeden z 30 najnowocześniejszych samolotów, a za oknami wspaniałe widoki (autorzy podkreślają dbałość o szczegóły).



Z programów już u nas sprzedawanych lub opisywanych prezentowano „Heroes of Might and Magic", „Chronomastera" i „Chaos Overlords".

Amatorzy klasyki rozrywkowej mogli po 10 funtów (ok. 40 zł) kupić takie tytuły jak „Flashback", „Monkey Island I i II", „Street Fighter II", „Duke Nukem II" czy „Eye of Beholder III". Dokładając jeszcze 3 funty można było stać się posiadaczem „Under the Killing Moon", „Terminal Velocity", „Sam&Max Hit the Road" czy „Rise of the Triad".



Jako redakcyjnemu mamutowi, siedzącemu tu najdłużej i wiedzącemu najwięcej, przypadło mi w udziale podsumowanie 50 wydanych do tej pory numerów „Top Secretu". Kiedy zacząłem się nad tym zastanawiać wyszło jednak na to, że sumowanie nie jest moją najmocniejszą stroną, znacznie lepiej idzie mi odejmowanie albo dzielenie (włosa na czworo), że o wyzłośliwianiu się nad ludźmi nie wspomnę. Postanowiłem więc nie pisać o tym, jakie wspaniałe były dotychczasowe numery, nie pisać o szlakach, jakie przecieraliśmy, o kierunkach które wytyczyliśmy – choć nieskromnie przyznam, że w polskiej prasie gro-wo-komputerowej widać przewijające się idee zapożyczone od nas. Napiszę raczej o tym.

Z kim myśmy tego nie robili...

Trochę chyba przesadziłem, bo jak zacząłem się zastanawiać nad tym tytułem wyszło mi na to, że chyba jednak łatwiej by było wypisać ludzi, którzy na różnych etapach brali udział w robieniu „Top Secretu", niż całą resztę. Z drugiej strony, można by wymienić tysiące naszych czytelników, którzy napisali do nas, co o nas myślą, czego nie, albo coś jeszcze innego. Tyle, że wtedy wyszłaby z tego książka telefoniczna – dużo bohaterów, słabo zarysowana akcja.

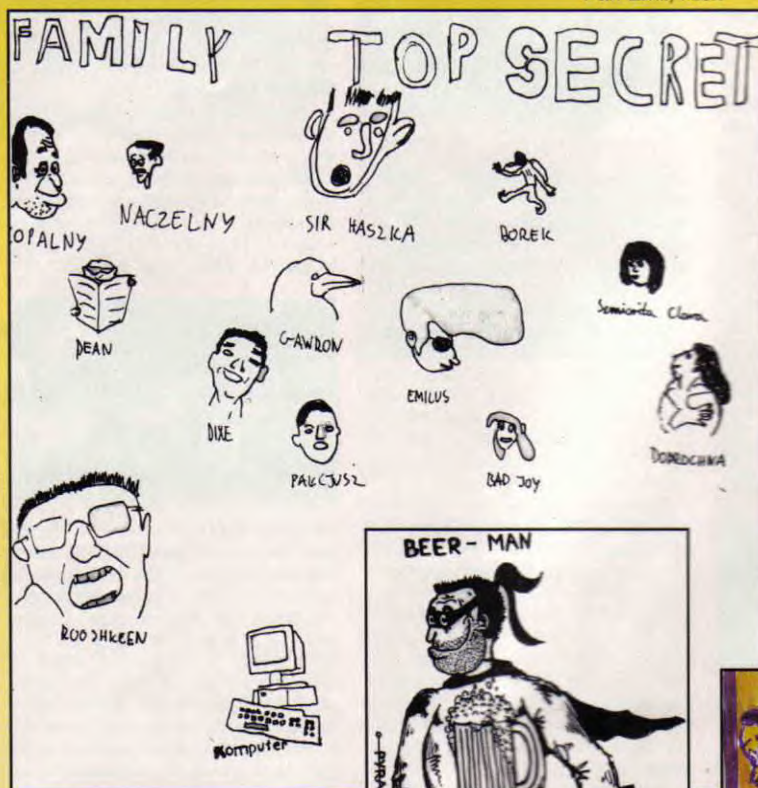
Historia „Top Secretu" składa się – jak niektórzy pewnie pamiętają – z dwóch części. Na samym początku swego istnienia „Top Secret" był redagowany przez



Marcina Przasnyskiego i jego zespół. Marcin był autorem pomysłu polskiego pisma dla graczy, którego zalążkiem była rubryka „Co jest grane" w najdawniejszych Bajtkach. Po wydaniu dziewiątego numeru doszło do rozłamu w wydawnictwie i Marcin razem z zespołem odszedł, nie zostawiając nic poza tytułem. O tamtym zespole wiele nie wiem – bo zajmowałem się w tym czasie czymś zupełnie innym, a opisałem raptem dwie gry – „688" i „Monkey Island".

Czasy mi/nam współczesne zaczynają się w kwietniu 1992, kiedy to ku własnemu zdumieniu stałem się redaktorem naczelnym. Wszystkiemu winny jest **Łukasz Czekajewski**, bo to on któregoś dnia powiedział: „Borek to by się nadawał." Może w głosie Łukasza nie było za dużo entuzjazmu, ale zawsze był to jakiś punkt zaczepienia. Z braku dalszych kandydatur wepchnięto mnie na ten stołek i tak się to wszystko dla mnie zaczęło.


Od abstynenta siedzą: Sir Haszak, Dobrochna, Borek, Kaczor, Wiewiór, Pan Emil, Alex





Na samym początku było nas całe stadko, to znaczy ja i jeszcze ten, no... No może zresztą byłem sam. Wprawdzie kilka osób starało się jak mogło pomagać albo nie przeszkadzać, a niejaki generał Bem pierwszy i ostatni raz w życiu nie dość, że w coś zagrał, to jeszcze o tym napisał, ale przyznam szczerze, że było cienko. Gdybym wiedział, za co się biorę, pewnie broniłbym się przed redaktorowaniem rękami i nogami, ale było już za późno.

Jako pierwsi do pomocy pojawili się trzej znani, lubiani i mityczni przedstawiciele bliżej nieokreślonego establishmentu w osobach **brata, profesora i Kopalnego**. Tak się jakoś złożyło, że sporo pracy koncepcyjnej nad kolejnymi numerami odbywało się podczas koszenia trawy (kosiarką Ania, działa do dziś, choć strasznie rzęzi), podczas której to czynności odbyłem z wyżej wymienionymi niejedną dyskusję, wkurzając się, gdy z rękami w kieszeniach patrzyli na pokos za pokosem (jak napisał Jerome K. Jerome: „Work fascinates me. I can sit and watch it for hours"). Cały z nimi problem polegał właśnie na tym, że dawali świetne rady, ale nigdy nie kiwnęli palcem, żeby pomóc. Taka więcej eteryczna była ich pomoc, ale do wielu rzeczy się przydała.

Osobą która zaczęła pracę nad numerami od razu, razem ze mną, była **Małgorzata Doraczyńska**, nasza ówczesna graficzka. Nasza współpraca trwała blisko półtora roku (do TS 20). Małgosia wsławiła się okrzykiem „Panie Marku, pan tak zostawi", wydanym gdy po poruszeniu przez składającego nas Marka myszą na ekranie pojawiła się sieczka kolorów, skasowana, gdy obrazek wreszcie trafił na swoje miejsce. Macintoshe tak mają z definicji, sieczka pojawiała się regularnie, Małgosia za każdym razem żałowała, że to przecież takie ładne...

Niemal od razu pojawiło się też kilka innych osób. **Reset, Mischer, PLis, Robaquez** od razu wzięli udział w generowaniu zawartości pierwszych numerów, bo o tworzeniu pisma trudno powiedzieć. Robaquez przetrwał najdłużej,


Ruszkeen (cy cóś?)




W roli Haszakmana Dariusz Excel Katastrofa Michalski

pisuje do dzisiaj, Reset do dzisiaj zjawia się w redakcji, Misher i PLis stanowią już zamierzchłą historię.



Skoro o PLisie mowa, trzeba wspomnieć i **Gianta**, z którym stanowili przez jakiś czas nierozłączną parę, jak Pat i Pataszon. Pasowali do siebie jak pięść do nosa – jeden szczupły i wielki jak żyrafa, drugi łatwiejszy do przeskoczenia niż do obejścia. Kojarzy mi się z nimi jedna scena. Kiedyś PLis instalował jakiś wielodyskietkowy program, a że nie dysponowaliśmy nadmiarem komputerów, Giant czekał aż PLis skończy, żeby coś skopiować, wydrukować albo zrobić coś jeszcze innego. PLis się zagadał, na ekranie pojawił się angielski napis, żeby włożył następną dyskietkę, po kilkudziesięciu sekundach Giant nie wytrzymał i krzyknął mu do ucha: „PLEASE insert next disk!". Poskutkowało.


Gawron (cokolwiek by to nie znaczyło)

Giant jest twórcą (no, może współautorem, ja też w tym palce maczałem, choć to on wykonał większość brudnej roboty) naszego systemu zrzucania screenów. System trochę się przeciera i powoli puszczają mu szwy, na które co i rusz muszę naszywać nowe łaty, ale pod DOS-em jest ciągle nie do zastąpienia. Od jakiegoś czasu Giant chodzi w służbowej, błękitnej marynarce, pracując dla firmy z trzyliterową nazwą.

W lecie 1992 roku pojawiły się w okolicy redakcji następne istotne osoby. Po pierwsze, pojawili się **Alex & Gawron**. Było ich dwóch, ale mówił głównie Alex. Pierwsze wrażenie było – co tu ukrywać – piorunujące. Nie umiałem ocenić, czy ten facet taki jest na poważnie, czy dla jaj – koniec końców okazało się, że fifty-fifty. Od tego momentu zaczęła się kariera duetu, który rozpadł się po jakimś czasie na dwie połówki. Alex przez długi czas zajmował się naszą pocztą, segregował ją, robił Tipsy i odpowiadał na listy. To Alex wypromował **Krzysia Kubeczko**, którego jednak zjadła jego własna sława.

Po drugie – zjawił **Sir Haszak**, choć wtedy jeszcze się tak wcale nie nazywał, nie był magistrem i w ogóle wpadł tylko na chwilę, żeby popracować u nas na stażu. U nas – znaczy się w Bajtku, bo był zbyt nieśmiały, żeby się przyznać, że jest miłośnikiem gier i wcale go Bajtek nie pociąga. Ja jak na złość byłem na urlopie więc się minęliśmy w najważniejszym momencie. Zanim Haszak wylądował po naszej stronie korytarza, minęło jeszcze sporo czasu – pierwsze „Jest Taktycznie" datuje się na numer 3 z roku 1993, choć nie był to jego pierwszy tekst u nas.

Znacznie ważniejsze (wówczas) było pojawienie się **Emilusa**. Emil ściągnął ze sobą połowę Jelonek i przez jakiś czas mieliśmy w redakcji pełną menażerię – **Kaczora, Wiewióra**, że o Gawronie nie wspomnę (**Nornick**, choć też zwierzę, był z innej parafii). Wszystko posypane z wierzchu **Piaskiem** (jak to natura płata figle – znowu mamy Piasek na głowach). Do tego jeszcze **Cornelli** – młodszy brat Emila, podpisujący się inaczej w okresach napiętych stosunków rodzinnych. Razem z Kaczorem i Wiewiórem zawitał do redakcji kilka razy niejaki **Nygus** (nie znacie? obejrzyjcie leksykon wirusów w programie MkS_Vir). Nygus nawet miał brać udział w tworzeniu którejś z wersji naszego demka redakcyjnego, jednak właśnie dostał z czegoś lufę i Mamusia zabroniła mu włączać komputer. Wiewiór też przez jakiś czas walczył, zwłaszcza, że zbliżała się matura. Z Jelonek byli też **Ferion i Robin**, ale im do matury brakowało jeszcze ho, ho, więc nie byli bezpośrednio zagrożeni ogniem rodzinnym. Inna sprawa, że stanowili zagrożenie dla otoczenia i siebie samych, o czym przekonałem się osobiście o mało nie rozjeżdżając ich (i pewnego dziewczęcia) na Placu Bankowym. Ot tak, chichocząc wylecieli na pasy na czerwonym świetle. Gwoli ścisłości, chichotała głównie dziewczyna.

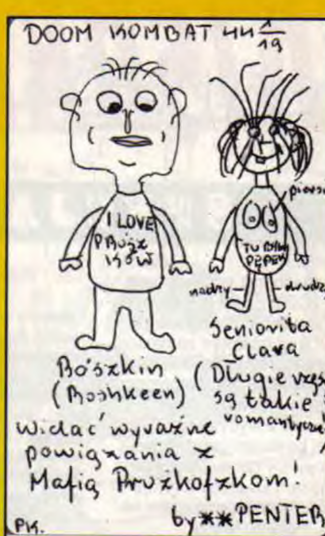


Naczelny tyłem i przodem (zdjęty przodem wykorzystywany był jak Wiecie wielokronie i to w różnych celach m in. w spisie treści nr 3/96)

Gościnnie pojawił się na naszych łamach **Uran** z Krakowa, wcześniej znany commodorowcom jako grzebacz POKErzysta. Od czasu do czasu symulatory opisywał dla nas Sidewinder (w cywilu zajmujący się ruchem lotniczym, że o redagowaniu wówczas pewnego miesięcznika nie wspomnę). „Konsolowy Świat" robił Maciej Dwojga Nazwisk **BrOmba**/Obuchowicz, kilka razy zaznaczył swoją obecność User Jama, z rzadka wspomagał nas Łukasz Czekajewski. Do „Konsolowego Świata" oprócz BrOmby pisywał(uje) **Tytus**, bynajmniej nie de 'Zoo.



Jakoś tak latem 1993 roku zawitała do naszej redakcji **Dobrochna**. Bynajmniej nie przywiał jej tam wiatr. Dobrochna nie należy do osób, które porwie byle zefirek. Dobrochnę przysłała... a zresztą, nieważne, i tak tylko ja (i Dobrochna) ją znamy. W każdym bądź razie Dobrochna przejęła jesienią naszą oprawę graficzną, w tym samym mniej więcej czasie zresztą (a może i wcześniej) przejął ode mnie obowiązki sekretarza redakcji niejaki Emil de Jelonki,



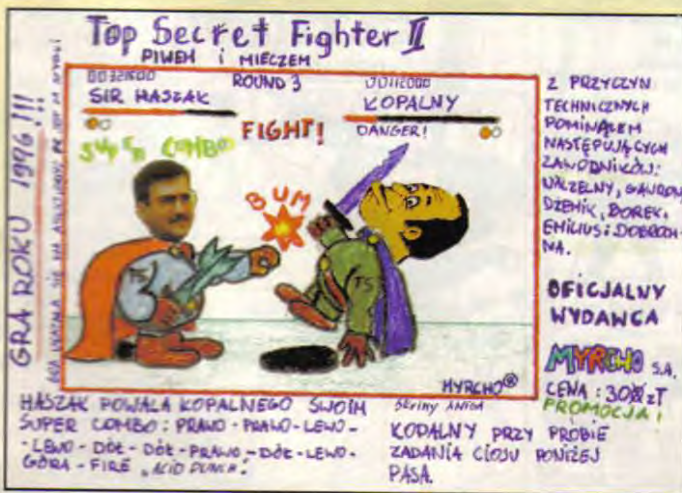
wzmiankowany powyżej. Ponieważ Dobrochna oprawia nas do dzisiaj (oprawcaa!!!), nie będę się jej na temat rozpisywać.

Wspomnę natomiast o **Markach**, jako że na ich pracy (a właściwie na ich myśleniu przy pracy) przez jakiś czas opierało się istnienie Top Secretu. Marki (bo są dwaj) to inaczej Studio 3M, które przez długi czas składało nas (ale rym). Marki potrafiły złożyć cały numer w ciągu trzech dni i zwrócić nam (słusznie) uwagę, że coś gdzieś sknociliśmy. Takiej wydajności nigdy i nigdzie więcej nie widziałem i chyba prędko nie zobaczę.

Następny (chronologicznie) powinien być chyba **Rooshkeen**. Rooshkeen jest chwilowo niedysponowany, ale mam nadzieję, że za kilka miesięcy wróci i pokaże nam wszystkim jak się powinno pisać. Jakoś tak po nim, albo obok, pojawili się **Dixie i Dean** – choć nie równocześnie i nie mają ze sobą nic wspólnego (jeden przechodzi przygodówki w naddźwiękowym tempie, drugi zajmuje się pocztą), ale obaj są na „D" i jakoś tak mi się razem przypomnieli.

Całkiem ostatnio wysypało nowymi twarzami. Mamy więc **Aragorna i Simona, Artmara i Voyagera, Szatana i Luxa**, a nawet niejakiego **Matheusa**. Większość z nich kręci się dookoła redakcji trochę za krótko, żeby można było już powiedzieć o nich coś więcej. Starają się jak mogą, więc na pewno za kilka(naście) miesięcy niektórzy z nich staną się Waszymi (i moimi) ulubieńcami, inni wprost przeciwnie. Tak to zwykle bywa, o czym zapewnia Was

Naczelny




Nasza ulubiona czwórka bez sternika: od lewej Borek, Piasek, Emilus, Hir Saszak

Kishka DeLuxe (dawniej ślepa)

SPECJALNY ORGAN ODCHODOWY

Cześć!
W zwionzq z poyawieńem śę w TOP SECREĆIE taynego organu wewnentźnego,czyli KISZKA ya hćałbym zamieśćić ogłoseńe. Yego tresici pźedstawia śę nastempójonco spźedam órzywane majtki na gwarancyi z wytryskiem i innymi bayerami po atrakcyyney cene. Opcjonalne dołonczam cd-złom. Oferójem ruwńerz nocńk z widokiem na może. Robiem takrze pźeszczepy ze skarpety i zbieram pety. Muy adres: ulica błotna nómer zahlapany 4 ńmietnik na prawo. To jest właśne moye ogłoszene.Hyba ńE yest zbyt długie. pźeprasam za błendy interpunkcyyne. I ówaga ten papier został legalne kópiony w toaleće pod warsawom.
Wsystkie prawa zastżerzone.

Anonim
Jeszeli w
TOP SE
Odwrotną stronom .
Życzliwy

Dariusz „Excel"

Kwietniowe początki zawsze wzbudzały wielkie podniecenie wśród członków redakcji. U jednych, wiadomo, te związane z hobbistycznymi zapędami do pań jasnych, u innych do pań pełnych. Emocje, perturbacje i namolne stukanie głową w kalendarz w tym okresie jest czymś naturalnym w komnatach TS i przeszkadza w zasadzie tylko kolegom (przepraszam za poufałość panowie dziennikarze) z sąsiedniej redakcji „Bajtka".
Wśród zboczeń, wypaczeń, perwersji maksymalnych jest jedna osoba inna - znowu nieścisłość, to nie osoba, to istny HEROS! Ale zacznijmy od początku.

A Niewiele osób wie o tym, że młody szczupły chłopiec o imieniu Darek kiedyś, zanim Przeznaczenie postawiło na nim swoją pieczęć z napisem: BEREK, żył sobie błogo i dostatnio. Nie w głowie mu były komputerowe zmagania z wirtualnymi generałami, smokami i czołgami. Ten młody artysta zapragnął być: Wielkim Elektronikiem! Niestety życie przygotowało dla niego inny cel.

A Pierwszym jego eksperymentem, było stworzenie z butelki zwrotnej, dwóch wykałaczek, parasola, gumki recepturki, gwoździa i części Trabanta urządzenia potrafiącego wysłać w przeszłość parkę świnek morskich-astronautów, które zmieniłyby bieg historii i pozytywnie wpłynęły na losy świata. Nie istotne jest to, że świnki przeżyły jedyną w swoim rodzaju rozrywkę, ważne jest to, że w tym dniu rozpoczął się mozolnyproces metamorfozy małego Darka w herosa Excela.W sumie nie wiadomo, czy jest to zemsta pary niedoszłych astronautów, czy też zdarzenie losowe.
Dzisiaj Darek, już Dariusz, boryka się każdorazowo ze swoim drugim wcieleniem Excelem, w którego zmienia się niekontrolowanie przy różnych okazjach. Odkrył jedną zasadę: w budkach telefonicznych nie dochodzi do przemiany - to bardzo dziwne.
To tyle gwoli wprowadzenia. Teraz pragnę opowiedzieć najważniejsze, czyli zdarzenie z dnia Klęski...

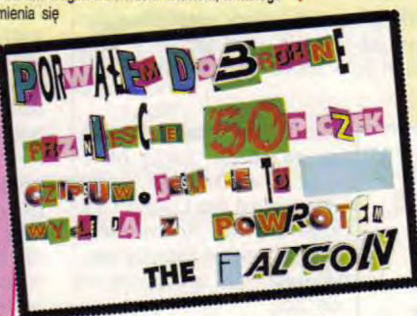
A Z samego rana (godz. 12.00) w poniedziałek przyszliśmy do pracy (redakcja TS). Nikomu się nic nie chciało, bo wszelkie zapasy energii zostały spalone w trakcie sobotnio-niedzielnych owacji na stojąco z okazji zakończenia podliczania przez obywatela D. ankiety. Wszyscy byli podekscytowani, wiadomo, w końcu coś pierwszy raz zostało zakończone. Z tej radości w piątek Naczelny wykazał się swoją kolosalnym miłosierdziem i kazał przestać nerwowo stukać w klawisze (on i tak wie, że udajemy) i przygotować się w domu do wspomnianych owacji. Dysk z wpisaną ankietą został zabezpieczony przez pana D. a wykorzystanie danych odłożone na poniedziałek. Sobota i niedziela upłynęły w prawdziwie uroczystej atmosferze pod szyldem dwóch blondynek (chrumkającej i bulgoczącej).
Wracajmy do poniedziałku. Właśnie wtedy, gdy już wszyscy byli na tyle przytomni, żeby zorientować się gdzie są, padło pytanie: D. czy masz dysk z ankietą, którą wpisywałeś z trakim mozołem, a która teraz dostarczy nam tak niesłychanie ważnych danych.
D. odpowiedział - Tak, oczywiście dysk leży... - wszystkim się zdawało, że mówi jeszcze, ale tylko się zdawało. Na jego twarzy pojawiły się czerwone plamy, oczy zaszły mgłą, brzuch rozdął się jak bania. Z początku myśleliśmy, że są to zwykłe zewnętrzne objawy tego jak się czuje po uroczystościach, ale wnet zarzuciliśmy to wyjaśnienie, wraz z nadejściem drugiego osobnika pana E. Jak tylko ten jegomość wszedł do pokoju, pan D. wskazał na niego palcem i wykrzyknął - To jemu dałem dysk z ankietą! Oczywiście nie mogło skończyć się na piłce meczowej i pan E. z backhandu przeniósł piłkę dalej mówiąc - Tak, otrzymałem dysk, ale on miał być dla kolegi R.P., a skoro tak to jego proszę ciągnąć za odpowiedzialność. - Oczywiście oczy wszystkich niczym świdry przenieknęły na wskroś zarówno duszę, jak i umysł kolegi R.P. dowiadując się tym samym o jego numerze konta bankowego, numerze półbuta, czterech kochankach i dwóch nieślubnych córkach wybierających się bynajmniej do klasztoru. Kolega R.P. aby zachować część swojego jestetswa dla siebie, natychmiast zareagował bełkocząc - Tak dysk do mnie dotarł, mam go właśnie w komputerze. O proszę zostało już tylko dwa procent. - Wszyscy wykrzyknęliśmy - Dwa procent do czego! - Kolega R.P. odpowiedział spokojnie - jak to do czego? Do zakończenia formatowania dysku... o już się skończyło.
NIIIIIIEEEEEEEEE!!! - niestety ten krzyk był już tylko krzykiem na puszczy. Miesiące pracy pana D. poszły na marne i jeszcze dzisiaj, gdy sobie siądziemy przy redakcyjnym Pentium, aby w rodzinnej atmosferze posmażyć kiełbaski, pan D. zanosi się płaczem i powtarza, że nie wie jak do tego doszło. Dlaczego przekazał dysk z ankietą koledze R.P.

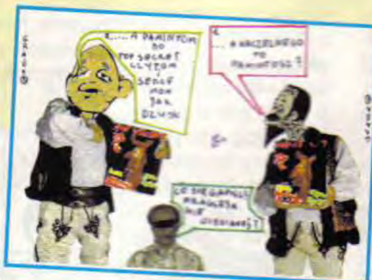
On nie wie, ale my wiemy. Jego drugie wcielenie zwyciężyło nad nim i teraz tylko czekać, aż będzie próbowało przejąć władzę nad całym światem...

Jednostka Wywiadowcza do Spraw Zawiłych
Raport „Drugie wcielenie pana D."



ATU CO JEST GRANE?
Ja wom powiem! Dyktatura!
i to bezwzględna Naczelny zadał
dwa ciosy nożem lecz udało mu się
wymigać i teraz Alladyn w sądzie
Naczelny zlituj się i nie gryź przeciwnika
Twardo bo inaczej z tobą nie
dogada się nikt! I nie myśl sobie
CO By TU JESZCZE ZEPSUć?
Bo będzie kasacja i odjazd z indeksu!
A wtedy powstanie pytanie
„Kiedy zamach"
Z poważaniem prezydęt organizacji
„Dziurawe Wiadro"
Franko the Crazy Patałach







...zostałem zaśledziony, tzn, długo rozmyślałem nad "śledzioną" i (nie) wielkim konkursem żony naczelnego. "Ojciec brata księżniczki" to po prostu siostra brata (tfu), ojciec siostry brata księżniczki zwany potocznie królem (tfu), księciem (a może królem?), w każdym razie, ojcem brata księżniczki jest ojciec księżniczki, założywszy że brat i księżniczka są rodzeństwem (uff!)...

To jest najlepsza odpowiedź ale na pewno wyślemy dwie nasadki, hoć nie powinniśmy uznać rzadnej odpowiedzi (dla ułatwienia: Piasek twierdzi, że konkurs jest nieważny bo ksieżniczka napisaliśmy z małej litery mimo irz częściowo jest to nazwa własna)

Odpowiedź na (nie) wielki konkurs żony Naczelnego (Powstan, spocznij). żona jego miała na mysli KRóla. Jak widzicie mam małe kłopoty z pisaniem a wiec dajcie mi tą nasadke i po kłopocie!Wasz stały czytelnik i prenumerator

Czeźdź fszystk[…]
Wytrukójće mnie, bo mam barco fasznom fiadomość tla fszystkih. Mianofic[…] kąkórśe pot tytółem „Dyskrawicy fszystkich krajuf" zajołem piersze miej[…] jezdem barco szczenślify. Apeluje to wszyzdkich: Czydziestegopiontego gró[…] otbencie siem kąkórs o miszcza polski w tyskrafice. Serdecznie fas sapras[…] poztrafiam fas naszym starym hasłem „tyskraficy fszystkich krajóf - łonc[…] sie[…]
PE-ES Jag mie nie wytrukujecie to siem obrarze i wam pokarze (!) (siem rym[…]
PE-ES Precz z ófolutkami. Noł mor spejsm[…]
PE-ES Mój adres: czy stopy na fshut ot krak[…]
Giut baj! Chu[…]

Panie Kopalny...

Ja wiem że jest Pan uciekinierem z zakładu karnego w Wo[…] Miodnej. Wiem też że tak naprawdę nie jest Pan prawdziwym Kopalnym, bowiem szpiegowski satelita prześledził drogę waszej ucieczki. Po podkopaniu więziennego muru udał się Pan do nocnego klubu "Malibu", w celu uzyskania adresu doktora Hansa Von Murde[…] który za flaszkę wina mark[…] Waleczne upodobnił was przeprowadzając skąplikowane zabiegi operacyjne do prawdziweg[…] Kopalnego.
Obecnie więzi Pan Kopalnego w przeciw atomowym schronie, karm[…] go jedynie wodą i przeterminowanym sokiem mango...
Mysli Pan że nasza organizacja chce uwolnić Kopalnego. Wcale nie i nic nas nie interesuje!
podpisano *obywatel Klusk[…]*

TO ALEX W CZASACH KIEDY (JAK SAM UTRZYMYWAŁ) ŻADNA CZĘŚĆ JEGO CIAŁA NIE MIEŚCIŁA SIĘ NA A4



To ostatnia produkcja Alexa tajna historia TS specjalnie dla kiszki





FSTEMPNIAK 48/3





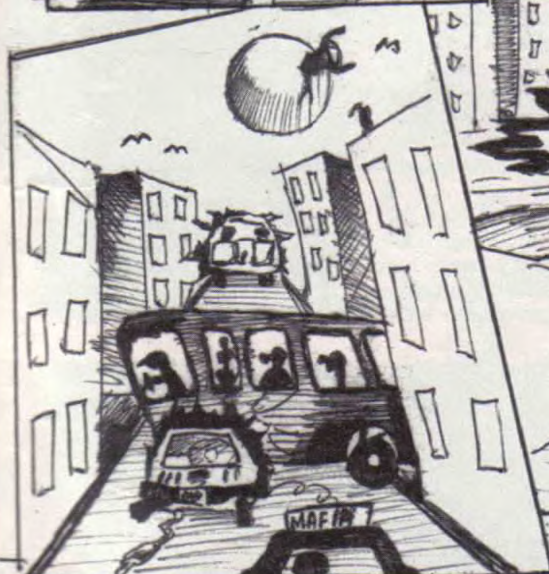


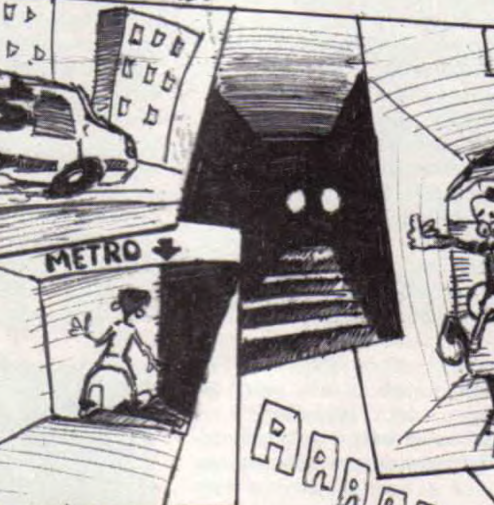




























Trzy kolejki dla chochlików - stolik numer cztery
Siedem dużych dla karzełków z tyłu pakamery
Dziewięć zbirom,
tuż przy wejściu Ciemny Lord też łyknie
A czym można panu służyć zanim barman fiknie?
Szklankę zwykłej Coli proszę i drugą bez cukru
Jeszcze jedną tej wiśniowej i tak aż do skutku

Fragment „Ballady o Alfim Pączku"
J.R.D.R.R Tollykins

O to Królestwo Magii, zapowiedziane w poprzednim numerze. Wspaniała, przezabawna dwukompaktowa przygoda. Kiedy parę lat temu rodziło się ono w umyśle swoich twórców, ich zamysłem było stworzenie gry tak śmiesznej jak „The Day of the Tentacle" czy „Sam & Max Hit the Road", a jednocześnie z kompletnie nielinową akcją. Chyba się im udało.

Swoją przygodę rozpoczynamy od spotkania z Narratorem, który będzie opowiadał nam o królewstwie, przedstawiał spotykane postacie, opisywał odnajdowane przedmioty i komentował bieżące wydarzenia – na początek namawia on nas do wyboru postaci, za której losy będziemy odpowiadać. Wcielić możemy się w Thidneya, dwumetrowego jaszczura o wesołym usposobieniu, lub w ponętną Shah-Ron, która choć słabsza fizycznie (a w „Kingdom O'Magic" odporność na przemoc to kluczowa sprawa) oczarowuje nie tylko zdolnościami magicznymi, ale i wdziękiem osobistym. Po dokonaniu trudnego wyboru, przed nami kolejna decyzja; wybrać należy jedną spośród trzech misji różniących się celem i poziomem trudności.

...Za chwilę ze star-trekowskim majestatem kompletne, nowoczesne urządzenie sanitarne przemierza bezmiar kosmosu, parę wzniosłych sekund później wydawszy dobitne chlup-chlu-chlap przyspiesza i niknie nam z oczu za zakrętem nadprzestrzeni...

To, co przyciąga do zaczarowanego Królewstwa Magii, to humor magicznie sączący się z każdego rogu i zakamarka tego sparodiowanego świata fantazji, gdzie Elrond to Don Elrondo – ojciec chrzestny, a trolle to komuniści. „Kingdom O'Magic" to rewelacyjne partie dialogu, prześmieszna narracja i nieustanne gagi wynikające z umiejętnego ośmieszania kultowych produktów fantasy i wszystkiego, co się tylko da. Mamy więc ziejącego ogniem smoka, który po spaleniu ofiary, przywołuje na swą paszczę znany tekst z „Nieśmiertelnego": „It's better to burn up than to fade away". W innym miejscu spotkawszy spacerujące drzewo Thidney żali się, iż nigdy nie chciał zostać poszukiwaczem przygód, a naprawdę pragnął być drwalem – od tego momentu wszystko wskazuje na to, iż usłyszymy „Lumberjack" MontyPythona, niestety, przed wydaniem pierwszej nuty Thidney żegna się z tym światem.

Rewelacyjną robotę przeprowadzono w studiu nagrań – wyrazistej gry szóstki aktorów nie sposób przecenić, (moim faworytem jest szczególnie John Sessions – Thidney). Dzięki ich głosom mieszkańcy królestwa stają się realni, wiarygodni i przekonywająco zabawni.

Podobno obszerne fragmenty skryptu powstawały w pubach na serwetkach i podstawkach pod kufle ze spożywanym w poważnych ilościach piwem. Dowodem na to może być, ze względu na szczególne właściwości wspomnianego napoju, żywo obecny w grze (jak widać już od pierwszych kadrów) motyw kibla. Tam gdzie obecnie na zachodnim końcu Przełęczy Kalibre stoi sobie samotnie BARDZO publiczna toaleta, miała oryginalnie zasiadać na niej szeroko znana i łatwo rozpoznawalna postać. Wspaniały, zdaniem swych autorów, pomysł upadł jednak po sygnałach, że może pociągnąć za sobą kroki prawne. W rezultacie zadowolić się musiano paroma zwykłymi sanitarnymi zagadkami, a pogarda autorów dla instytucji cenzury wyrażana jest w grze na każdym kroku. Na przykład, przed głównym wejściem do siedziby Czarnego Władcy dynda sobie ktoś na szubiennicy obficie brocząc krwią – podpis: „Replika-człowieka-na-sznurku, z dodatkiem ketchupu, obowiązkowe wyposażenie ponurych zamków; szczególnie efektywna w odstraszaniu akwizytorów; nie dotyczy Niemiec, gdzie cenzura nie pozwala na oglądanie takich, a nawet choćby odrobinę niepokojących widoków, uwierzcie nam ludzie na słowo, „Doom 2" był świetny!"

Ja jednak jestem wciąż zdumiony, gdyż nieustanne rubaszne, niewybredne, iście marynarskie dowcipy seksualne, duża doza obciętych głów, kikutów („dam ci rękę mojej córki, tylko nie wiem gdzie ją położyłem") i rozczłonkowanych ciał oraz zdarzające się, niezwykle zabawne, ale jednak, wulgaryzmy niekiedy wręcz szokują. Bardzo jestem ciekawy, co by się zaczęło dziać, gdyby gra została całkowicie spolszczona. Grafikę w „Kingdom O'Magic" zrealizowano na komputerach Silicon Graphics. Postacie łażące nieustannie po sympatycznie wyglądających planach zmieniają swój rozmiar w zależności od miejsca na ekranie. Choć jest to, niestety, niska rozdzielczość i kształty postaci czasami są lekko poszarpane, całość wykonano jednak bardzo starannie. Akcję gry przerywają często ładne renderowane animacje, czasami zaś zabawne czarno-białe filmy z okresu, jak się wydaje, mniej więcej lat czterdziestych.

Ekran w „Kingdom O'Magic" zrealizowano w sposób wygodny dla użytkownika. Na dole wyświetlane są komentarze i podpisy, a prosty i przyjemny w użyciu interfejs nie zajmuje miejsca, sprytnie ograniczając się do kursora w kształcie dłoni, który zaczyna iskrzyć się, gdy trafiamy na tzw. hot spot, czyli przedmiot do obejrzenia lub postać do pogadania. Kliknięcie w to iskrzące się miejsce owocuje pojawieniem się koła, które daje nam wybór obejrzenia, wzięcia lub posłużenia się przedmiotem, a przy postaci opcję konwersacji, zaczarowania i przyłożenia.

Choć wydane w prześlicznym pudełku „Kingdom O'Magic" zaopatrzono w bardzo śmieszny i informacyjny manual, ten przemilcza jednak sprawę sejwowania – rzeczywiście wygląda jakby tę użyteczną opcję wprowadzono od niechcenia w ostatniej chwili. Niniejszym donoszę, iż wciśnięcie escape lub F1 uruchamia menu, w którym z łaski znalazło się miejsce na sześć sejwów na quest, za co, moim zdaniem, ktoś kiedyś będzie smażył się w piekle. Kolejną niespodzianką jest fakt, że czasami po wciśnięciu Esc/F1 gra uważa za stosowne udać się do DOS-u, a zrobić to potrafi również i w innych okolicznościach. Te gorzkie słowa musiały paść. Wracając do pochlebstw, kolejną nie udokumentowaną, a jak-

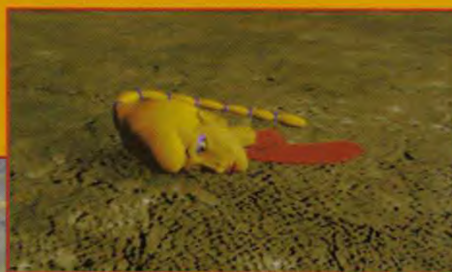




Kingdom'O'Magic







że przydatną funkcją, jest bitmapowy zrzut ekranu kryjący się pod F9!

W Królewstwie Magii płynie czas i wszystkie plany posiadają swoje nocne i dzienne oblicza.







Noc i dzień rządzą się właściwymi dla siebie prawami. Po zmroku wizyt oczywiście składać nie wypada, czynne są tylko całodobowe gospody, ale za to pojawia się dyskoteka nieczynna za dnia, a trolle, które były na tyle nieostrożne, iż pozwoliły zaskoczyć się promieniom słonecznym poza swoją mroczną jaskinią, zdarza się, w nienaturalnych pozach, czekają skamieniałe na klejną noc.

Szczególnie dobrze wyszli artystom rysującym „Kingdom O'Magic" jego mieszkańcy – są to ładnie animowane trójwymiarowe postacie, z bardzo dobrą synchronizacją ust w czasie wypowiadanych kwestii. Mieszkańcy królewstwa żyją własnymi interesami i zgodnie z nimi przemierzają tam i z powrotem jego piękne ziemie (wiąże się to z faktem, iż program często czyta z CD, bowiem ktoś co jakiś czas wchodzi do oglądanej przez nas lokacji). Rezultatem tego jest, że często chcąc porozmawiać z daną osobą musimy jej zwyczajnie szukać.

„Kingdom O'Magic" to rzeczywiście gra o ludziach. Każda postać (również ta, którą kierujemy) jak w rasowym role-play'u dysponuje swoimi statystykami, wśród nich najważniejsze są: zdrowie (gdy spadnie do zera, czeka nas już tylko lot trumną w kosmosie wypełnionym czaszkami z nosami clownów); niektóre postacie zamiast liczby mają tu napisane na przykład „IDDQD", moc czarów oraz złoto. Tym ostatnim płacimy na przykład za regenerujące łóżko w gospodzie. Oprócz konwersacji i manipulowania przedmiotami wypada nam wdawać się w konflikty z niektórymi postaciami – wtedy na górze ekranu pojawiają się, jak w zwykłym „Street Fighterze" paski energii, a dwóch (dwoje) wojowników stapia się w jeden obłok kurzu, z którego wydobywająsię WHACK, BASH, ! i ?#.

Idąc tropem Sama i Maxa zaprojektowano dla „Kingdom O'Magic" szereg klasycznych subgier zręcznościowych. Niestety, nie wszystkie zmieściły się na kompakcie, mamy jednak tutaj z pewnością Maze O'Frustration, sympatyczny rodzaj Pacmana, w który zagrać można w tawernie w MinarTragedy.

Zagadki i questy... istnieje grupa puzzli identyczna dla wszystkich trzech wypraw, lokacje są wszystkie takie same, bo i królestwo to samo, a mimo to nie obejrzysz się, a będziesz grał we wszystkie trzy misje naraz i nie będziesz się nudzić wykonywując po trzy razy tę samą czynność – to jest właśnie magia tej gry, to że zmieniają się opcje dialogowe, że można kierować rozmową i że wciąż jest ciekawie i śmiesznie. Zagadki nie należą do najprostszych. Na solution jest jeszcze za wcześnie, ale aby ułatwić Wam zabawę, dam jedną, ale za to porządną radę: gdy znajdziecie już przenośny telefon, a nie bardzo wiecie, co w danej lokacji należy zrobić, zadzwońcie po prostu pod prawdziwy numer działu technicznego SCI w Wielkiej Brytanii: 01703 631826. Powodzenia!

Dixie

Gra uzyskała rekomendację!!!

„Kingdom O'Magic" tryska humorem tak świetnym jak najlepsze fragmenty klasyków „Day of the Tentacle", „Simon the Sorcerer" i „Discworld". Szokuje, bawi, zadziwia. Jest przeżyciem, eksploatując najlepsze treści gatunki fantastyki i nie tylko sprowadza je do rynsztykowych zabaw słowem i ciałem.

Dixie

Za to samo co powyżej i dodatkowo za piękne duże oczy pani Shah-Ron. Dziewczętom polecamy długi ogon Thidney'a. Przepraszamy katechetkę z klasą za wartości.

Emilus

Łysy jedzie do Moskwy



Po zakończeniu Zimnej Wojny świat odetchnął z ulgą. Niestety, po wydechu następuje wdech i w myśl tej zasady życie zapewniło ludzkości kolejne wstrzymanie oddechu. Tym razem przyczyny tego miały być trochę inne...

Gra „Spycraft: The Great Game" pozwoli wziąć udział w scenariuszu, którego miejmy nadzieję nie przyjdzie przerabiać nam w rzeczywistości. Dotyczyć będzie wielkiego zagrożenia i to już nie tyle państwowego, co światowego. Wcielimy się w postać nowo mianowanego oficera operacyjnego organizacji CIA, której działalność bynajmniej nie sprowadza się do przewijania niemowlaków i przeprowadzania przez jezdnię frywolnej grupy baseballistów.

Samo stanowisko, które będziemy pełnić, owszem, jest niezwykle atrakcyjne – spore profity, kobiety lecą na takich, itd. – jednak ma też swoje wady: od czasu do czasu trzeba pracować i to na najwyższych obrotach (24 godziny na dobę).

Nie będzie chyba dla nikogo zdziwieniem, że po kilku minutach rozkoszowania się przyjemnym żywotem agenta CIA, nagle wpadniemy w sam środek zawieruchy politycznej, którą, niestety, my, agent Thorne, będziemy musieli opanować.

SZPIEGOWISKO

Tak zaczyna się przygoda w grze „Spycraft" będącej pierwszym w swoim rodzaju thrillerem-szpiegowskim wydanym na komputerze. Rozpoczynamy, jak już wspomniałem, jako nowo mianowany oficer operacyjny, który będzie dowodził powstającą grupą agencji wywiadowczej CIA.

Na świecie zakończyła się Zimna Wojna, a kropką nad „I" ogólnego odprężenia ma być podpisanie traktatu rozbrojeniowego przez prezydenta Federacji Rosji oraz USA. W tym celu prezydent USA udał się do Moskwy. Oczywiście nad tym, aby nic mu się nie stało dzień i noc czuwa firma naszego nowego wcielenia, Thorne'a. Do tego wszystkiego Rosja jest w przededniu wyborów nowego prezydenta – tło wydarzeń jak i sam scenariusz zbudowane zostały w klasycznym stylu Toma Clancyego.

Jakim niesłychanym przypadkiem i zrządzeniem losu są wydarzenia, które nastąpią. Nie chcę zdradzać całego przebiegu akcji gry – nie należę do tych, co lubią psuć zabawę innym – jednakże trzeba wspomnieć o tym, że przed wyjazdem prezydenta do Moskwy CIA otrzymało zapowiedź zabicia jednego z kandydatów na prezydenta, a drugim celem ma być sam prezydent USA. Cały problem polega na tym, że wiadomość ta została zignorowana przez agencję. Oczywiście do momentu, w którym Dubansky, kandydat na prezydenta Rosji, podczas swojego wystąpienia na Placu Czerwonym zostaje pozbawiony sporej części głowy, w wyniku niefortunnego zderzenia ze stadem pędzących pocisków.

I tutaj zaczyna się „zawierucha". Wiadomo, prezydent ma być następny. A my? Cóż, my dostajemy zadanie znalezienia mordercy Dubansky'ego i zorientowanie się, kto za tym wszystkim stoi. Nasza sprawa nosi nazwę Eagle Shield.

Los agenta CIA nie jest łatwy, same ciężkie sprawy...

JAK SIĘ SZPIEGA SZYJE?

Właściwe zadanie zaczyna się po tym, jak przejdziemy ćwiczenia w ośrodku treningowym szpionów THE FARM. Ćwiczenia przybliżą nam obsługę niektórych szpiegowskich gadżetów, które, nie oszukujmy się, są najwyższymi zdobyczami techniki.

Po ćwiczeniach dostajemy rozkazy i do dzieła. Jeżeli ktoś z wypiekami na twarzy oczekuje,



że zaraz nastąpi seria pościgów, strzelanin, szmotanin, uruchamiania różnych gadżetów i tuzin miłostek z uroczymi agentkami obcego wywiadu jak w Bondach, to się grubo myli. To, co oferuje nam gra, jest bardziej realne i wyraźnie preferuje poważny amerykański, a nie frywolny brytyjski model agenta wywiadu.

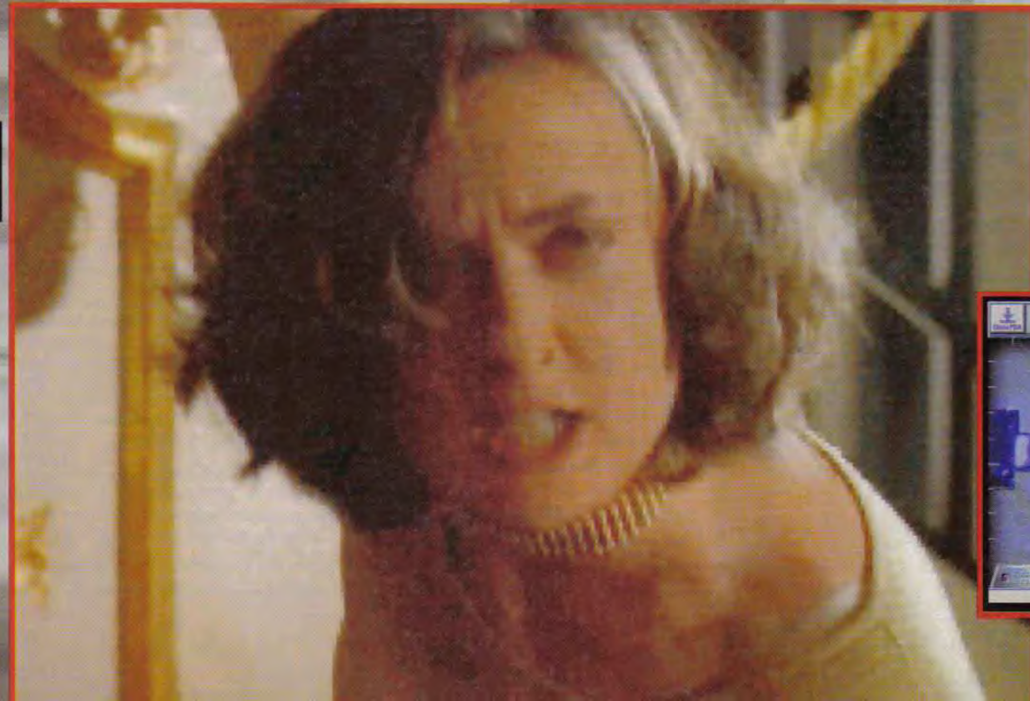
Przekonamy się, że współcześnie wojny wygrywa się na płaszczyźnie informacyjnej, a nie fizycznej. Ten, kto zdobędzie informacje, wygrywa; ten, kto chce rozwiązywać problemy tylko siłowo, niech zapomni o wszystkim i pójdzie lepiej do kina. Oczywiście w finałowych scenach nie obejdzie się bez użycia broni, ale zanim do tego dojdzie trzeba będzie walczyć z wrogiem używając komputerów i sieci telekomunikacyjnej.

Do naszej dyspozycji oddany zostaje tzw. PDA, czyli prywat- na końcówka pozwalająca na połączenie się w każdej chwili z siecią INTELINK, która podob- na jest do INTERNETU. Poprzez sieć będziemy mogli otrzymy- wać i wysyłać pocztę elektro- niczną, kontaktować się z inny- mi agencjami (np.: FBI, NSA, DEA, itd.), odbierać pakiety in- formacyjne oraz wejść w rze- czywistą sieć WWW!

Ta ostatnia funkcja pozwala na połączenie się ze strona WWW, gdzie oprócz możliwości ściągnięcia tzw. upgradeów sa- mego programu, będziemy mogli pogadać z innymi gracza- mi, połączyć się z ludźmi na codzień parającymi się wywia- dem i wiele innych atrakcji, ale to tylko dla tych krórzy mają dostęp do INTERNET-u.

Gra się w następujący spo- sób. Na podstawie dostępnych informacji wyznaczone zostają aktualne cele do wykonania. My musimy je osiągnąć, co w koń- cu pozwoli nam na wyciągnię- cie wniosków i przesłanie ra- portu do przełożonych. On w jakiś tam sposób zareagują, po czym wydadzą nowe polece- nia i znowu coś będziemy mu- sieli wykonać.

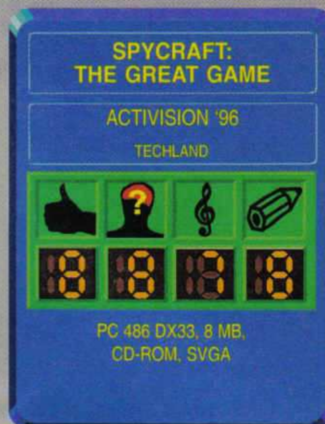
W rzeczywistości polega to na przechodzeniu, tak jak po stro- nach WWW, poprzez kolejne ek- rany, aż do interesującego nas miejsca, gdzie będziemy mogl rozpocząć nasze zadanie. Jeżel na przykład chcielibyśmy zdo- być informacje na temat podej- rzanego, będziemy musieli uru- chomić agencyjny kompute







Spycraft: The Great Game



(ten w grze) przejść do INTELINK-a, następnie połączyć się z siecią CIA i tutaj po uzyskaniu zezwolenia, obejrzeć plik zawierający dane na temat interesującego nas osobnika. Teraz już tylko uważna lektura i będziemy mieli gotowy raport. Czasami będziemy brnąć dalej, jeżeli okaże się, że w przeszukiwanych aktach znajdziemy namiar na następną interesującą postać ściśle powiązaną z aktualnie inwigilowaną.

Większość czasu – szczególnie na początku – będziemy musieli przesiedzieć w biurze wpatrzeni w komputer. Później będziemy zmieniać miejsca naszych poszukiwań: Moskwa, Tunis, Krym, Londyn, Langeley, itd. Pomiędzy miastami, jak i miejscami w nich znajdującymi się poruszamy się tak samo wybierając poszczególne strony-lokalizacje.

Odpowiednio wykorzystując najnowsze zdobycze techniki komputerowej rozwikłamy szereg łamigłówek, które krok po kroku będą odkrywać przed nami oblicze nowego wroga. Informacje zaszyfrowane trzeba złamać. Zdjęcia twarzy zidentyfikować, używając komputerowego programu do analizy obrazu. Na podstawie nagranej rozmowy telefonicznej ustalimy kto mówił i skąd dzwonił. W grze czekają na nas iście szatańskie zagadki, które tylko najwytrwalsi ukończą pozytywnie. Dla niecierpliwych podajemy rozwiązanie gry na stronach z solutionami.

Na końcu dojdzie do kilku sytuacji, w których będziemy musieli wykazać się zręcznością – tak, strzelanina. Właściwie przesuwając mysz i w odpowiednio szybko wciskając jej przycisk będziemy strzelać ze służbowego pistoletu.

W trakcie wykonywania poszczególnych zadań będziemy rozmawiać z członkami naszej grupy, jak i z przełożonymi. Jako doradca wystąpi sam William J. Colby, były szef CIA.

W trakcie gry w „Spycrafta" oprócz informacji mniej lub bardziej fikcyjnych, otrzymamy masę faktów dotyczących broni, dostępnego sprzętu, historii poszczególnych agencji i ludzi tam pracujących – taki element edukacyjny.

KUP PAN SZPIEGA!

Zastanawiałem się nad kupnem gry już po jej ukończeniu, tak więc moja opinia zbudowana została po obejrzeniu wszystkiego, co „Spycraft" ma do zaoferowania.

Najpierw zalety.

Z pewnością gra jest ciekawa ze względu na poważne potraktowanie tematu szpiegostwa, bez sprowadzania go do bzdurnych pościgów samochodami i strzelania na lewo i prawo. Gracz będzie miał możliwość zobaczyć jak w przybliżeniu pracują panowie z CIA.

Po drugie „Spycraft" jest czymś w rodzaju komputerowej powieści szpiegowskiej, a powiem szczerze, że na komputerze nie spotkałem się jeszcze z tego typu produktem – wchodzi nowe.

Wbrew pozorom rozwiązanie niektórych zagadek wymagać będzie od nas nie lada wysiłku intelektualnego – czasami godziny prób. W ten sposób gracz dłużej rozkoszuje się zakupionym programem.

Zrobiona została tak, abyśmy w pewnym momencie ulegli wrażeniu, że komputer przed którym siedzimy jest tym z biura CIA i że faktycznie od nas zależą losy świata. W trakcie gry możemy włączyć zapisaną na virtualnej dyskietce grę Shanghai II, która pozwoli nam się rozerwać podczas mozolnych zmagań z agencyjnymi zadaniami – taka gra w grze.

Pełno sekwencji filmowych i zdjęć, które przybliżają poszczególne miejsca. Digitalizowana mowa, jak i budująca nastrój narastającego napięcia muzyka uzupełniają wysoką jakość wykonania. Gra spełnia w zupełności zapotrzebowania jakościowe dzisiejszego potencjalnego gracza.

A teraz wady.

Mimo tego, że możemy niektórych rzeczy nie wykonywać, scenariusz gry jest liniowy aż do bólu. W zasadzie nie mamy możliwości innego dojścia do prawdy, jak wypełniając kolejno postawione zadania.

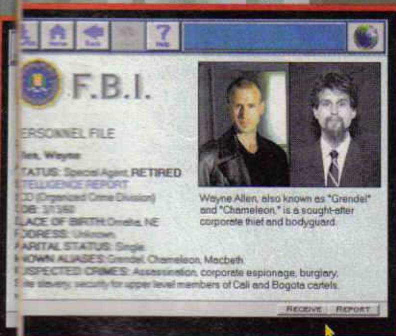
Trochę zepsuto zabawę umożliwiając wybór spośród kilku odpowiedzi tę jedną prawidłową, zamiast pozostawić graczowi wpisanie właściwej odpowiedzi. W ten sposób nie trzeba do końca rozumieć zgromadzonych danych, wystarczy je przejrzeć, aby już wśród możliwych odpowiedzi pojawiła się ta zawarta w przeczytanym materiale. Zabrakło szerszego pola popełnienia błędu.

Niestety, w trakcie gry tylko raz udało się autorom doprowadzić mnie do tego, że poczułem dreszcz emocji (scena z odliczającym komputerem). Jak na szpiegowski dreszczowiec, raz to trochę za mało.

Zabrakło upływającego czasu. Gdyby wykonywanie poszczególnych zadań obarczyć kryterium mieszczenia się w określonym czasie, wtedy gra z pewnością nabrałaby rumieńców.

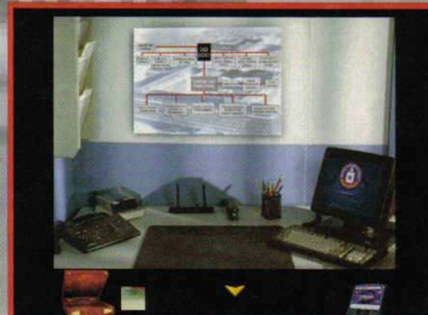
„Spycraft" jest kierowany przede wszystkim do miłośników powieści Toma Clancy i szpiegowskich intryg. Innym polecam ze względu na oryginalność, jest to nowy rodzaj gry. Coś pomiędzy filmem interakcyjnym, a tekstówką, ale nie będące ani jednym, ani drugim – ciekawe.

Hans EMILUS
z Krainy Deszczowców











SWAT: Police Quest

Początki SWAT-u (Specjalne Uzbrojenie i Taktyka), czyli policyjnych oddziałów specjalnych datują się na połowę lat 60-tych. Jednym z pionierów, pomysłodawców stworzenia ich był szef policji Miasta Aniołów, Daryl F. Gates, współtwórca gry. Oddziały te powstały, jak wiele im podobnych, z potrzeby. Po prostu w tych latach aktywność terrorystyczna i ilość rozruchów była na tyle niepokojąca, że postanowiono przedsięwziąć radykalne kroki. Nie było to takie łatwe i weterani SWAT-u wspominają z nostalgią czasy, kiedy na ich posterunkach byli znani jako zwykli policjanci – w tajemnicy zaś trenowali już jako szturmowcy. Nawet w bufecie, na tablicy ogłoszeń napis „Przynieście swój lunch" oznaczał dla nich trening z bronią tego dnia...

Co z tych romantycznych chwil pozostało w piątej części „Police Questu"? Niewiele. Ale może to i dobrze. Dotyczy ona bowiem obecnych działań niezależnej już części policji amerykańskiej, a dokładnie Plutonu D - czyli oddziału SWAT-u z Los Angeles. Od razu ustalmy różnicę pomiędzy poprzednimi częściami „PQ" – ta jest zupełnie inna, jeśli chodzi o charakter. Nie jest to już klasyczna przygodówka z filmikami. Autorzy postanowili pokazać odrobinę kulis związanych z potwornie odpowiedzialną pracą tych oddziałów. Zatem gra rozpoczyna się nieomal od początku, czyli od przyjęcia Cię w szeregi SWAT. Jesteś już oficerem po odpowiednich testach, czeka Cię teraz regularna praca w brygadzie antyterrorystycznej.

Po inauguracyjnym wykładzie możesz zapoznać się z wnętrzami Waszej jednostki i z obiektami terenowymi. W głównej bazie, możesz zasięgnąć rady o taktyce, uzbrojeniu, psychologii, historii, a również obejrzeć nagrane wypowiedzi emerytowanych oficerów SWAT-u. Poza tym masz dostęp do różnego rodzaju strzelnic. Zatem trening obejmuje głównie umiejętności strzeleckie – strzelanie do pojedynczych tarcz, do wielu tarcz, do ruchomych makiet, strzelectwo wyborowe. Wszystkie z nich są dość uproszczone, tak aby odbiorca gry nie ugrzązł w specjalistycznej terminologii i wiedząc gdzie jest spust mógł wcelować w tarczę. Bo i na tym opiera się cała filozofia – wycelować i oddać w określonym czasie nakazaną przez przełożonego liczbę strzałów w odpowiednie miejsca (korpus, głowa makiety). Różnice są widoczne na strzelnicy dla snajperów, ale poza korygowaniem celownika w związku z wpływem wiatru nie ma i tu żadnych cudów. Owszem, koneserzy, myśliwi, czy zawodowi snajperzy mogą być zawiedzeni tą częścią gry, ale nie dla nich tworzono „SWAT: PQ". W zasadzie Twoje wyniki na strzelnicach mają zaspokoić jedynie zwierzęce instynkty, bo nie decydują o tym, co będziesz robił podczas akcji. Chociaż żeby być snajperem, musisz przejść szczęśliwie cały proces nauki. Co więc decyduje o Twojej randze w formacji? Tylko i wyłącznie liczba misji, medali i reputacja podczas wykonywania zadań służbowych.

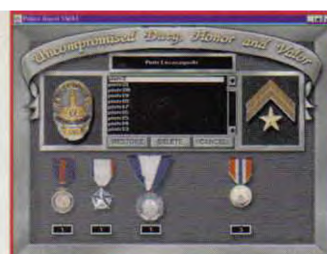
Akcje przedstawione w grze uzmysławiają nam złożoność pracy tych brygad. Przeciętny człowiek myśli, że ludzie tacy jak oficerowie SWAT-u to bezwzględni mordercy z odznakami policji. Dla młodych fascynatów militariami tacy policjanci to idole. I tę kwestię autorom gry udało się naświetlić. Mianowicie przed każdą misją musisz zebrać mnóstwo kluczowych informacji – przeprowadzić „rozpoznanie terenu". Mam na myśli zarówno rozmowy z sąsiadami, świadkami, rodziną podejrzanego, pracownikami firmy (np. w razie opanowania jakiejś firmy przez terrorystów), architektami budynków, do jakich macie się wedrzeć, jak i obserwację pobliskiego terenu. Należy wybrać drogę wejścia do budynku, rodzaj wkroczenia (dynamiczne, czy ciche), rozstawić asekurujących grupę szturmową snajperów. Tyle musisz w grze. Rzeczywistość jest przytłaczająca – musisz m.in. sprawdzić czy częstotliwość fal radiowych będzie przez całą akcję wolna (co w takich metropoliach jak LA nie jest wcale proste), musisz ewakuować przechodniów, obserwatorów, dziennikarzy, założyć odpowiednio położoną bazę medyczną i kontaktową, rozrysować plan, podzielić grupy, skontaktować się telefonicznie (jeśli to możliwe) z podejrzanym(i) i masz na to zwykle górą pół godziny od wezwania. Po tym czasie wkraczasz do akcji zawsze narażając własne i (co może gorsze) innych życie. Do takiej pracy nie przyjmują ludzi z syndromem „Rambo". Dla ludzi biorących udział w akcjach dyscyplina i precyzja to nie uciążliwa konieczność – to warunek przeżycia. Nie mam w zamysłach napisania książki „Survival dla opornych", ale chciałbym tylko zaznaczyć to, czego reklama na okładce „SWAT" nie mówi, a gra dobitnie podkreśla. I za to je

Gliny

(a raczej twórcom) chwała. Co do samych akcji, to wyglądają one wyjątkowo dramatycznie – „filmowa" muzyka, nerwy, zirytowany głos przełożonego w słuchawce i przerażająca cisza. Zaczyna się zwykle od otwarcia drzwi jakiegoś budynku, magazynu, mieszkania. A raczej od wyważenia. Można je również przestrzelić strzelbą. Oczywiście kto to robi, zależy od Twojego statusu. Jeśli póki co jesteś tylko „skautem" – masz w ręku pistolet maszynowy MP5, u boku pistolet, maskę przeciwgazową, amunicję, lusterko i granat. „Tylny strażnik" ma strzelbę typu „pump action" i pozostały sprzęt jednakowy, poza lusterkiem. Dowódca grupy koordynuje działania „na żywo" poprzez mikrofon przymocowany do hełmu. Wszyscy mają również taki mikrofon i słuchawki, aby mogli się cicho i bez usłyszenia przez postronnych komunikować. Następnym krokiem jest zwykle zbadanie wnętrza otwartego pomieszczenia za pomocą specjalnego lusterka. Jest ono umieszczone na długim pręcie i może się obracać o 180 stopni tak, aby operator mógł widzieć całe wnętrze. Kiedy zorientuje się, że teren jest bezpieczny, daje znak pozostałym i w zależności od typu wejścia – brygada wchodzi po









cichu i zaskakuje niczego nie spodziewającego się podejrzanego, bądź wrzuca puszkę z gazem lub granat oślepiający i unieruchamia groźnego, acz przerażonego teraz przestępcę (bo tego typu wejście stosowane jest wyłącznie w przypadku groźnych, uzbrojonych kryminalistów). Niby proste, ale ja w czasie gry spotkałem wiele przeszkód (oczywiście tragicznych w skutkach). Chociażby zdenerwowana babcia w pierwszej misji. Wyskoczyła nagle zza węgła i zaczęła strzelać do mnie, bo uroiła sobie, że jestem członkiem gangu... Kiedy wchodzisz jako „tylny strażnik" do jej domu może Cię również zastrzelić w sposób tak wyrafinowany, że zaczynasz wątpić w pozorną prostotę pracy SWAT-u. Mianowicie po nieostrożnym wejściu do łazienki, gdzie skryła się rozhisteryzowana kobieta z rzeczywistość uderza Cię tępym narzędziem, niczym bandyta – ręka podejrzanej uzbrojona, na moje oko w pistolet Luger, wysuwa się zza drzwi a palec pociąga za spust... Misja z szaleńcem w magazynie też zaczyna się komplikować. O ile poprzednie można było zakończyć bez ofiar, tutaj w ułamku sekundy musisz podjąć decyzję o „zdjęciu" porywacza. Inaczej... a może Tobie uda się znaleźć kompromis? Prawdziwą twierdzą jest biuro Eastmana opanowane przez terrorystów. Przy tej misji wychodzą wszelkie Twoje niedociągnięcia, tym bardziej, że zwykle jesteś już dowódcą grupy. Masz więc znacznie większą odpowiedzialność na własnych barkach. Moim zdaniem to najbardziej emocjonujące zadanie. Żeby nie psuć zabawy powiem tylko jedno – którąkolwiek drogę wybierzesz, ważne żebyś nie zdecydował się na dynamiczne wejście. Skończy się to tragicznie. Podobnie jak złe rozstawienie snajperów.

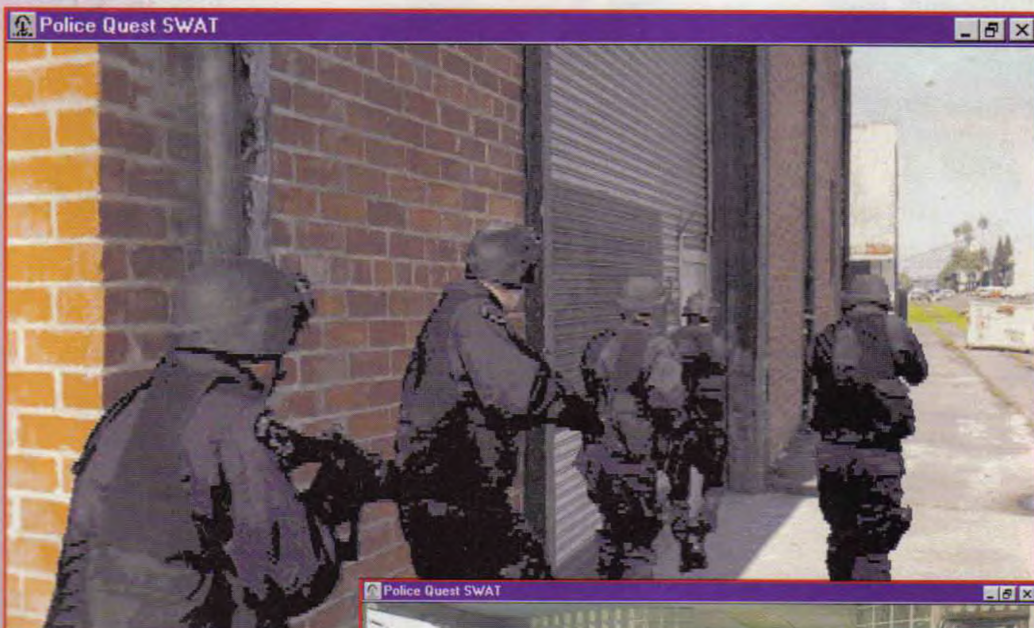
i glinianki

Pomyślne zakończenie misji polega zwykle na precyzyjnym i błyskawicznym wykonywaniu określonych regulaminem SWAT-u i prawem miasta Los Angeles czynności mających doprowadzić do unieruchomienia terrorystów, bądź uratowania zakładników, czy nawet znalezienia bomby.

Gra spełnia większą część warunków edukacyjnych. Daje podstawową wiedzę o celach i zadaniach tego typu oddziałów. Pokazuje rutynowe działania, częstą śmierć (jakbym zliczył, to pod moim kierunkiem zginęła chyba średniej wielkości podstawówka), ogromne ryzyko i wielką ofiarność, nie brawurę. Programowi udaje się przełamać stereotyp oddziałów antyterrorystycznych – podkreśla, że służą one ratowaniu, chronieniu ludzkiego życia. Bez względu na pobudki kierujące ludźmi zamieszanymi w sytuacje konfliktowe. Jest to typowy program dla laików i nie można go traktować jak wierne i dosłowne przeniesienie życia szturmowca na komputer. Wtedy dopiero by to się znudziło rozpieszczonym wideo-maniakom. Warta, robota papierkowa, bandażowanie ran po zamieszkach skinów, przysiady, biegi między oponami, pompki, rozkładanie na części pistoletu i tak w kółko każdego dnia – to dopiero rutyna... Także tych, których ma zniechęcić ta gra i tak zniechęci. Prawdziwych pasjonatów oczaruje i da duże pole do popisu dla wyobraźni. Oczywiście nie mam tu na myśli wyobraźni wykorzystywanej tak jak dziesięć lat temu grając na Spectrum. Mam na myśli uświadomienie sobie wielu rzeczy poprzez grę i korzystanie z informacji zawartych w bazie SWAT-u. Trzeba mieć tylko nadzieję, że im więcej będzie takich uświadamiających gier, tym mniej będzie rozczarowanych ludzi (tak jak naszych młodocianych kandydatów do szkoły w Dęblinie).

„SWAT: PQ" przedstawia się jak bardzo dobrze zszyty materiał. Grafika w wysokiej rozdzielczości, animacje, muzyka (polecam mimo niemiłych okoliczności piękny marsz pogrzebowy z akcentami szkockimi) są na zadowalającym poziomie i zachowane we właściwych proporcjach. Ważne żebyśmy ten materiał dobrze nosili...

kruk









50 po raz pierwszy

Z okazji 50 numeru Top Secret trochę odświętniej się dziś ubrałem, włożyłem na przykład krawat, jakbyście tego jeszcze nie zauważyli. Cóż, wypadało by powiedzieć kilka okolicznościowych zdań, więc uwaga: Khy, khy, [bum, bum – tu sprawdzam czy działa micro] Drodzy Państwo! Proszę o uwagę! Zebraliśmy się dziś tutaj, aby uczcić pamięć tej prześwietnej rubryki tego wspaniałego pisma. Z tej okazji chciałbym wznieść toast za pomyślną twórczość szerokiego grona naszych tipsowych autorów, aby rzeka humoru i wszelkiego rodzaju pomysłów nigdy nie wyschła. Hip, hip, HURA! Hip hip, HURA! Hip Hip, HURA HURA HURA! A teraz do oberka! Jjjuhuuu!

Dean

PS. Pawlaka do Kargula...
– Podejdź no do płota jako ja podchodze!
– Czego?
– Słyszałeś? Ruskie w kosmos polecieli.
– Wszyskie?
– Niieeee – tylko jeden.
– Eeeee ... to co mi głowe zawracasz!

Tipsy & kody

AMIGA

ADVENTURES OF ROBIN HOOD / Tomek Lagos
Ze stryczka można uciec. Poczekaj aż zawiśniesz i kliknij na Robina własnym mieczem. Robin odetnie się, a żołnierz będzie tak zaskoczony, że zdążysz „poczęstować" go strzałą.

ALIEN BREED TOWER ASSAULT / Tomek Lagos
W COLONY GROUND SECTOR 4 w prawym górnym rogu znajduje się tajne przejście, aby tam wejść, musisz wdepnąć na minę (opłaca się). Wchodzenie na miny będzie też konieczne w dalszej grze, bo inaczej nie będziesz mógł wchodzić w różne miejsca.

ALLADIN / Tomek Lagos
Podczas gry wciśnij pauzę („P") i ruszaj joystickiem: G, D, L, P, FIRE, D, G, P, L, FIRE, D, P, FIRE, P, D, FIRE. Teraz, po powrocie do gry, klawiszami „1" – „9" – przeskakujesz wskazaną liczbę poziomów.

ARNIE 2 / CYPISEK
Napisz „VICKY", a następnie przyciśnij ENTER – w czasie gry dostaniesz 99 granatów, wszystkie bronie oraz nieskończoną energię.

ASSASIN '94 / Hubert Danik
Podczas gry wpisz: NICEVIEWFROMUPXEREMATE [ew. NICEVIEWFROMUPHEREMATE – Dean]. Teraz klawisze N, E, W, S, D, H uaktywniają różne rzeczy.

BASE JUMPERS / CYPISEK
Napisz kod: RUN – znajdziesz się w tajnym bonusie.

BLUES BROTHERS / Tomek Lagos
Z parasolem w pierwszej planszy możesz chodzić po niektórych chmurach.

CARDIAXX / Hubert Danik
Wciśnij pauzę i wpisz RACHEL – Shift + G daje nieograniczony czas.

CIVILIZATION / MNIETEK PODNIETEK
Wciśnij jednocześnie klawisze: SHIFT, ~ (tylda), 1, 2, 3, 4, 5, 7. Powciskaj tak kilka razy, po czym przesuń ekran w dowolną stronę. Będziesz widział całą mapę. Możesz wchodzić do wrogich miast, zmieniać im produkcję, sprzedawać ich budynki itp. Popróbuj wciskać F1 – F10 – ciekawe opcje.

CRIME DOES NOT PAY / CYPISEK
Zatrzymaj grę i wpisz: HEALT BANK IS THE KING – nieśmiertelność.

DEATH TRAP / Tomek Lagos
Na pierwszym ekranie po włożeniu dysku naciśnij prawy klawisz myszy.

GENESIA / Tomek Lagos
Obuduj flagę dookoła studniami, obce wojska nie będą mogły jej zdobyć.

HOME ALONE / Tomek Lagos
Gdy kończy się czas na zastawianie pułapek, to o godzinie 8:59 naciśnij F1 i przytrzymaj do 9:01 – masz jeszcze godzinę na robienie pułapek.

LION HEART / CYPISEK
Kucnij, wruchom pauzę i wciśnij „CTRL + SHIFT + HELP". Klawiszami od 1 do 9 można przenosić się do innych plansz.

MORTAL KOMBAT 2 / Jacek Urbanek
1. Weź Kitanę. Gdy pojawi się napis „finish him" poczekaj trochę i zrób „babality" tak, aby po ściemnieniu ekranu przeciwnik się wywrócił. Gdy leżący zmienia się w dziecko, komputer uznaje to za „fatality".
2. Gdy lecą kredyty [czyt. napisy – Dean], zmień dysk i naciśnij fire. Po zniknięciu ekranu włóż z powrotem dysk trzeci. Bez wybierania walczy „Liu Kang" vs „Reptile". Działa tylko na dwóch graczy.

NARC / Hubert Danik
Zniszcz pierwszą skrzynkę po prawej zanim zmieni kolor. Będziesz niezniszczalny.

PANG / MNIETEK PODNIETEK
Wybierz stopień trudności HARD. Masz 10 sekund na wpisanie na mapie WHAT A NICE CHEAT i wybranie joystickiem miejsca startu.

SECRET OF THE MONKEY ISLAND / Hubert Danik
Aby dotrzeć do SWORD MASTERA, należy w lesie iść: góra, góra, prawo, prawo, lewo, góra.

SKID MARKS 2 / Jacek Urbanek
Gdy grasz klawiaturą, naciśnij na raz lewo i prawo. Niespodzianka.

T-RACER / CYPISEK
Podczas gry wciśnij pięć razy F9. Teraz działają klawisze:
F1, F2 – Power Up,
F3, F4 – energia,
F5 – nieśmiertelność,
F6, F7, F8 – specjalne bronie.

WORMS / Captain
Kody do tajnych plansz:
1. Ocean
2. Team 17
3. WORMS
4. RUSHMORE
5. DESERT1
Kody włącza się podczas tworzenia planszy. Naciskamy prawy przycisk myszy i pojawi się Landscape. Wpisujemy KOD i ENTER.
PS. W grze ukryta jest drużyna MK WORMS (Mortal Kombat WORMS).

ATARI ST

DUCK TALES / Patrick Walczyk „MR. PERSONALITY"
Czasem samolotem można przejechać całą trasę nie odrywając się od ziemi. Wystarczy trzymać FIRE.

ISHAR / Patrick Walczyk „MR. PERSONALITY"
Niektórzy zdrajcy: GOLNAL, NASHER, BORMINH i każdy złodziej (Thief).

STAR GOOSE / Patrick Walczyk „MR. PERSONALITY"
Przytrzymaj „F1" – powiększa liczbę tabliczek.

PC

ALLADIN / Michał Sobczyk „Czerwony Październik"
Na poziomie RUG RIDE zbierz 2 życia (są na samym początku), kilka rubinów, a potem rozbij się o skały. Powtarzaj to aż do uzyskania maksymalnej liczby żyć i rubinów. Na następnej planszy (INSIDE THE LAMP) kup u sprzedawcy za wszystkie rubiny kontynuacje (3 życia za 10 rubinów). Teraz przejście gry nie powinno stanowić problemu.

BRUTAL: PAWS OF FURY / VASQEZ
Przeciwnika obrażasz wykonując P1 – P2 lub K1 – K2 (dla każdej postaci tak samo).

CRUSADER: NO REMORSE / WOLF/AREK
Jeżeli zostałeś zabity, to wciskaj szybko „M" w celu podładowania energii życiowej. Jeśli masz pełną energię i chcesz grać dalej, a leżysz nieruchomo na ziemi, to wystarczy tylko poruszać kursorem i „żyjesz".

DARK FORCES / Mr. Tom
W pierwszej misji na lądowisku statku kosmicznego po prawej stronie jest wnęka, po otwarciu małych drzwiczek znajdziesz EXTRA LIVE!

DESTRUCTION DERBY / WOLF/AREK
Najwięcej punktów dostaje się za obrócenie przeciwnika o 360 stopni.

DIZZY PRINCE OF THE YOLKFOLK / Łukasz Krojenka
Co do czego służy:
Klej – sklej nim most za koalą za gościem z kasą,
Skrzynia – postaw ją przed koalą,
Ser – włóż go do skrzyni przed koalą,
Skrzynia z koalą w środku – postaw ją przed trolem,
Silnik – daj go gościowi z kasą,
Kasa – użyj jej przed kolczastym krzakiem w zamku Dizziego – wampira,
Trąbka – daj ją trębaczowi (gość który wcześniej dał Ci dywan),
Obcęgi – wyciągnij nimi kolec ze stopy lwa,
Kolec – postaw go kawałek za zapadnią nad którą wisi klucz francuski w zamku Dizziego wampira i idź w prawo,
Książka z dowcipami – daj ją księżniczce za mostem zwodzonym,
Klucz francuski – opuść nim most zwodzony w zamku króla,
Chorągiewka – zwieś ją na maszcie w zamku króla,
Stary klucz – otwórz nim drzwi w zamku Dizziego – wampira.

DOG FIGHT / THUNDERDOME
Z gry można wyjść kombinacją CTRL + Q.

DOOM / Mr. Tom
Na końcu gry, gdy walczysz ze spidermanem, podpuść go tak, aby kilka jego serii trafiło w inne pałętające się w pobliżu potwory. Gdy te rzucą się na niego, stań poza zasięgiem jego strzału i patrz jak wykończają go potwory. Beczki z benzyną są bronią bardzo użyteczną, jeżeli uderzysz je pięścią, aby poleciały w kierunku wroga.

DREAM WEB / Michał Harasimowicz
Szyfry otwierające zamki cyfrowe do mieszkań:
RYANA 5106
SILVER MANA 5222
Aby dostać się do komputera RYANA, trzeba wpisać hasła: LOGON RYAN i BLACKDRAGON.

DUKE NUKEM 3D / WOLF/AREK
1. Niektórzy przeciwnicy po zabiciu mogą znowu ożyć jeżeli się nie ma ich na oku. Ale jeśli nie wstaną po upływie około 15 sekund, to są martwi na amen.
2. Wchodzenie na przedmioty codziennego użytku może spowodować uaktywnienie lub otwarcie jakichś drzwi.
3. Jeżeli spotkasz kibelek, nie omieszkaj w niego strzelić (przedtem możesz się odlać), po dewastacji powstanie tryskające źródełko „czystej wody", pijąc tę wodę (spacja) będziesz po jednym procencie odzyskiwać energię.
4. W wodzie możesz wytrzymać około 20 sekund (jeżeli nie masz maski tlenowej).
5. Warto rozwalać „kubły" i inne ozdoby wnętrz – może kryć się za nimi coś przydatnego.
6. Nie ruszaj się przez chwilę, a od swego bohatera usłyszysz ciekawe komentarze.
7. Panienek od „striptizu" nie warto rozwalać ponieważ przyjdzie ochrona z gnatami. Ale 10 dolców chętnie przyjmą (spacja) – w zamian pokazują kształtne piersi!
8. Gdy widzisz coś podejrzanego, co wzbudziło Twoje zainteresowanie (plakat, dziwna ściana) opukaj to koniecznie (spacja), bo może się okazać, że coś się za tym kryje.
9. Jeżeli widzisz na ścianie jakąś pajęczynę lub coś, ją bardzo przypomina, strzel z czegoś wybuchowego lub rzuć granat – ściana się rozerwie i na 100%, że coś tam będzie.
10. Szyby wentylacyjne służą do przemieszczania się nawet w odległe miejsca, ale najpierw trzeba je (a właściwie kraty) rozwalić, aby dostać się do wnętrza.
11. Po zabiciu możesz się jeszcze obracać w prawo i lewo.

DUNGEON MASTER / MICHAEL
Aby członkowie naszej drużyny zdobyli wyższy poziom doświadczenia, wcale nie trzeba walczyć z przeciwnikami, wystarczy:
nindżą – rzucać przed siebie przedmiotami,
magiem – ciskać na ślepo czary,
szermierzem – wymachiwać długo mieczem.

EMPIRE SOCCER / THUNDERDOME
Specjalne uderzenia i taktyki wykonuje się dzięki przytrzymaniu przez około 3 sekundy klawisza SHIFT.

EPIC PINBALL / MICHAEL
Aby rozpocząć grę z szczęściomа bilami, należy na ekranie opcji przenieść kursor ponad obszar wyboru bil i wcisnąć klawisz F1.

FX FIGHTER / VASQEZ
Bicie leżącego osiągamy wciskając jednocześnie góra i ręka.

HARPOON / Marcin Jankowski – FEUD
Atakując lotnictwem silnie bronioną bazę można zmniejszyć straty własne odpalając jako pierwsze 8 – 10 HARM-ów. Powoduje to, że obrona bazy zajmuje się przechwytywaniem lecących pocisków, a nie samolotów.

ISHAR 3 / Michał Harasimowicz
Składniki czarodziejskich mikstur:
1. Gargoyle Claws,
2. Salamander Oil,
3. Dried Mistletoe,
4. Rat Brain.
Aby uzyskać czarodziejską miksturę, składniki trzeba łączyć w następujący sposób (cyfry odwołują się do podanych wyżej numerów).
Mikstura BULKAL: 1+2
Mikstura SCHLOUMZ: 1+1+2+3
Mikstura GHOSLAM: 2+3+4
Mikstura CLOPATOS: 1+2+3+4

LEMMINGS 3 / Marcin Jankowski – FEUD
W katalogu LEVELS znajduje się programik view.exe. Uruchamiając go z nazwą pliku zawierającego opis levelu (*.dat) jako parametrem, dowiadujemy się kilku ciekawych rzeczy.

LHX / Siekiera
CTRL + O - helikopter zmienia sylwetki.
Gdy wystartujesz z lotniska, leć w kierunku hangaru, gdy zostanie on zniszczony, lecz helikopter nie, naciśnij Escape. Uruchom ponownie grę, a helikopter będzie niewidzialny.

MAGIC CARPET / Michał Donczew
Swój zamek najlepiej budować na wodzie, ponieważ wtedy żadna naziemna pokraka go nie zaatakuje.

Tipsy &

PITFALL FOR WIN '95 / Michał Sobczyk „Czerwony Październik"
W czasie gry wpisz:
IDDQD - niespodzianka,
LETDOTHETIMEWARP – możesz zagrać w starą wersję gry (i ATARI 2600).

POWERMONGER / Marcin Jankowski – FEUD
Jeżeli wojsko rozlazło Ci się z powodu braku żywności, zbież jej trochę i udaj się do wieży, od której zaczynałeś grę. Teraz użyj komendy „RECRUIT" – masz swoje wojsko z powrotem. Warunek: wieża nie może zostać zdobyta (nawet na chwilę) przez któregoś z przeciwników.

PREMIER MANAGER / Marcin Baginski
Gdy chcesz zarobić trochę pieniędzy, w rubryce, gdzie się sprzedaje graczy, kliknij na obojętnie jakiego zawodnika – odrzuć propozycję jego sprzedania. Znowu wejdź do tej rubryki i kliknij na tego zawodnika, pokaże się napis NOT FOR SALE YET – klikaj na niego strzałką. Pokaże się propozycja zakupu – jest to zawodnik z innej drużyny.

REBEL ASSAULT / T&T CO.
Jeżeli chcesz zobaczyć koniec gry wpisz jako hasło:
GREEDO (łatwe),
MIMBAN (normalne),
ORGANA (trudne).

RISE OF THE TRIAD / Bartłomiej „Bagi" Pietrzak
SLACKER – trzy klucze,
WOOF – zamienia w psa,
KESOFDEATH – dark staff (magiczna laska),
HOMERUN – excalibat (baseball),
CUJO – to samo co WOOF.

RISE OF THE TRIAD / Mr. Tom
Mapa rejestruje to wszystko, co robisz Ty i co robią inni. Gdy kogoś zabijesz i będzie on spadać, to szybko włącz mapę klawiszem FIRE, a zobaczysz wszystko w przybliżeniu.

SCORCH / Marcin Baginski
W plikach SCORCH.BAK i SCORCH.CFG znajdź ciąg znaków:
INIT_CASH=
i wpisz tam 10000000.

SPIDERMAN / Wojciech Baumann
Na początku gry, po skorzystaniu z pierwszego helikoptera, należy nie wchodzić do dziury w podłodze, ale iść w prawo. Trzeba wskoczyć na następny śmigłowiec. Gdy będzie on najwyżej, należy podskoczyć w prawy górny róg, rzucać pajęczyny po przekątnej (prawo, góra). Powinieneś teraz spaść do komnaty zatytułowanej „MISTERIO'S END". Gdy to się nie udało, trzeba próbować jeszcze parę razy.
W ujęciu drugim (TAKE 2), gdy wejdziesz do pokoju z gwiazdkami idź w kierunku lewo, góra. Po przejściu przez wyznaczone miejsce odsłania się przejście do góry. Po wejściu tam, można zobaczyć tytuł „SPACE SHIP". W ten sposób można sobie o wiele skrócić drogę do końca gry.

STRIP POKER / Marcin Baginski
Utwórz plik STRIP.BAT, wpisz w nim co następuje i uruchom:
ren melissa5.* melissa1.*
ren melissa4.* melissa2.*

SUPAPLEX / Mr. Tom
Najpierw w grze wpisz swoje imię, a następnie w ukrytym pliku PLAYER.LST zmień zawartości offsetów od 12 do 125 na 01. Będziesz miał wszystkie plansze odkryte.

TAJEMNICA STATUETKI / Łukasz Krojenka
Recytacja zaklęcia na końcu gry w kolejności: 4, 3, 2, 4.

TERMINATOR: FUTURE SHOCK, THE / WOLF/AREK
1. Postrzelaj chwilę w Księżyc – Twój pupil będzie coś stękał, a Księżyc po chwili spadnie.
2. Twoje autko może spokojnie wjechać na wszystko pod kątem nie większym niż 140 stopni, a jeżeli się nie da, spróbuj wjechać bokiem – 100% że się uda.
3. Twój pupil został standardowo zaopatrzony w dwa celowniki, jeden to zwykły optyczny, a drugi to laserowy. (F-9) tego drugiego używaj tylko dla maksymalnie małych celów, gdyż dla pozostałych jest praktycznie bezużyteczny, bo prawie niewidoczny (mała czerwona kropka).

TFX / Siekiera
Wpisz Plop z wciśniętym prawym Shiftem – nieśmiertelność.

UFO: ENEMY UNKNOWN / Marcin Jankowski – FEUD
Jeżeli ufol wlazł w jakieś miejsce, gdzie ciężko się dostać, rzuć w jego kierunku jakiś mały przedmiot (magazynek, flarę), tak żeby upadł dość blisko. Ufol pomyśli, że to granat i wylezie z chaszczy. Teraz spokojnie możesz go zastrzelić. Jeśli nie masz zbędnych drobiazgów rzuć jakąś zbędną broń, ew. Med-kit czy coś takiego. Ufol jest ciekawski i pójdzie zobaczyć, co to takiego. Eksterminuj go i spokojnie zabierz, co Twoje.
Jeśli UFO wylądowało blisko krawędzi planszy, to możesz spokojnie tamtędy przejść – ufole nigdy tamtędy nie łażą. Jeśli wykosiłeś wszystkie ufole w terenie i zostały tylko te wewnątrz pojazdu ustaw dwóch ludzi z bronią automatyczną (musi mieć możliwość Auto Shot) z boku, na wysokości wyjścia (mogą klęczeć – celniejsze strzały), a trzecim, z uzbrojonym granatem w dłoni wejdź do środka. Może się zdarzyć, że ten w środku zginie, ale nawet jeśli tak, to ufole zaczną wyłazić na zewnątrz, prosto pod Twoje lufy.
Unikaj stawania w oknach; ufole często przez nie strzelają i robią to celnie. Jeśli walka ma się odbyć w ciemnościach, zapal 2-3 flary – światło powoduje, że ludzie stają się odporniejsi na panikę i psioniczne oddziaływanie ufoli. Jeśli któryś z Twoich ludzi spanikował lub wpadł w szał na pokładzie transportowca, daj mu w łeb (Hit) np. Stunt Rodem. Na kilka tur wypadnie z aktywnej gry, ale po przebudzeniu będzie „jak nowy".

WARRIORS / THUNDERDOME
W menu wpisz CHEAT i teraz wstukaj:
EASYSPECIALMOVES – łatwo wykonujesz ciosy specjalne,
FINALFIVE – pięć rund,
NOPAIN – walczysz bez broni (wróg też).

WITCHAVEN / Michał Donczew
1. Jeśli gdzieś wpadłeś i nie możesz wyjść, strzel łukiem w ścianę i wejdź po strzałach na górę.
2. Wciśnij strzałkę w lewo i napisz: „WANGO, MOMMY, SCOTER".

ATARI XL/XE

BATTLE SHIPS / T.M
Przytrzymanie FIRE podczas animacji powoduje, że pokazywane są tylko celne strzały.

BOULDER DASH 2 / Tomasz Mikulski
Po zebraniu odpowiedniej liczby diamentów nie udawaj się od razu do wyjścia, tylko poprzestawiaj sobie kamyczki, itd. Szkoda, że działa tylko na niskich poziomach.

FRED / T.M
Po napisaniu LIMEK:
1 – energia i czapeczki,
2 – kalosze.

HERO / Łukasz Krojenka
Jeżeli skończą Ci się bomby naciśnij Shift + P.

LASER HAWH / T.M
B + START – nieśmiertelność.

MISSLE COMMANDO / Tomek Mikulski
Naciśnięcie razem klawiszy daje:
CONTROL i C - odrazu piąty poziom,
CONTROL i S - dowolny poziom gry,
CONTROL i Z - niespodzianka.

SYN BOGA WIATRU / T.M
Poślin palec i dotknij 2 portu joysticka – nieśmiertelność.

TUSKER / T.M
Naciśnięcia START na ekranie tytułowym przełącza na następne etapy gry.

COMMODORE

AGRICOLA / Di Jay
Gdy w wyścigu startuje Rosinante, stawiaj na niego 10000. Wygrasz majątek na 99%. Równie dobrym koniem jest Agricola (60%).

AMC / Marcin Dorsz
POKE 11639, x
– ilość żyć (0 < x < 256) – wpisz na miejsce „x".

ARKTYCZNE POLOWANIE / GRACZ CAŁODOBOWY
Kody:
KUWEJT, POLAND, WHISKAS – rozpoczęcie gry od 50 levelu;
KONGO, ALGIERIA – nieśmiertelność;
AUSTRALIA – pingwin może chodzić po wodzie.

ARNIE / DEVIL
Po wgraniu gry wejdź do monitora (np. program Action Replay) i napisz M33D6. Następnie wstaw tam AD i uruchom grę.

ATTACK INTO RUSSIA / Marcin Dorsz
POKE 11291, 176 – wyłączenie kolizji.

BACK TO REALITY / Marcin Dorsz
POKE 20109, 173
SYS 16384
– wyłączenie kolizji bohatera.

BATTLE TROUGHT THE TIME / Marcin Dorsz
POKE 22045, 255 – energia.

BLACK KNIGHT / ŁYSY
Hasło – PICKET

CASTLE MASTER / Remigiusz Orzechowski
Aby wejść do zamku, należy strzelić w prostokąt obok bramy.

CREATURES +7 / GRACZ CAŁODOBOWY
1. Jeżeli chcesz ziać ogniem, to przytrzymaj FIRE w joysticku na około 3 sekundy.
2. Na poziomie 1.3 musisz podpalić armatę, używając ognia.

CRYSTAL KINGDOM DIZZY / GRACZ CAŁODOBOWY
Aby uruchomić windę, postaw koło niej odważnik.

DAN DARE / ŁYSY
POKE 23663, 76
POKE 23604, 88
POKE 23605, 92
SYS 16384
– nieskończona energia i czas.

GALAXIONS / Marcin Dorsz
POKE 17288, 173 – energia i nieśmiertelność.

GANGSTER / DEVIL
POKE 5989, 58 – nieśmiertelność.

GIANA SISTERS / Remigiusz Orzechowski
Aby dostać dodatkowe punkty, zaczekaj aż licznik wybije 99, wtedy naciśnij A + W + Z + X. Liczba punktów wzrośnie do 999. Wciśnięcie klawisza RESTORE, powoduje powrót do menu, natomiast klawisza RUN STOP, zatrzymanie gry.

GREAT ESCAPE / ŁYSY
Gdy chcesz zwiększyć MORALE podnoś mundur, użyj go i wyrzuć. Powtarzaj tak, aż morale dojdzie do 100.

GREAT GIANA SISTERS, THE / Di Jay
Tajne przejście znajduje się również w levelu ósmym, w zamkniętej przestrzeni z diamentami, tuż przed pająkiem.

JASON / T&T CO.
Spauzuj grę i wpisz:
HEATBA58CFXOQLIVEZ – nieśmiertelność.

KAMIKAZE / Remigiusz Orzechowski
Gdy na ekranie pojawi się napis „GET THE DYNAMITE!", zestrzel samolot z bombą, a następnie złap ją. Doleć z nią aż do zamku. Gdy znajdziesz się nad bramą, spuść bombę przez naciśnięcie FIRE. Uwolnisz wtedy ludzi, których musisz przewieść na lotnisko. Poprzez naciśnięcie klawisza RUN STOP zatrzymujesz grę.

KLĄTWA / DEVIL
Wygrasz z hazardzistą, kiedy pokażesz mu czaszkę, biedak wystraszy się i odda Ci fałszywego denara.

KRACKOUT / Artur Smacki
POKE 44388, 234
POKE 44389, 234
POKE 44390, 234
POKE 32934, 0 – 100 – poziom startu
SYS 32837

NORTH AND SOUTH / GRACZ CAŁODOBOWY
Podczas bitwy z wrogiem, możesz wycofać swoje wojska naciskając klawisz E.

TOLTEKA / ŁYSY
CTRL + C - przenosi o jeden level.

TURBO ESPRIT / Marcin Dorsz
Na współrzędnych N20 – E18 ukryta jest drog Musisz w nią dobrze wjechać bo ukryta jest w m rze naprzeciwko drogi. Uważaj na tej drodze, ab nie rozbił wozu.

KONSOLE

CD-32

OSCAR / Paweł Szmit Ustronie
KIDS TV – Scene 2:
Pójdź dołem w prawo, wskocz w drugą przepa (spadające schody). Wybij się z trampoliny i weź jo po prawej stronie. Zejdź na dół i rozbij ścianę lewej stronie od trampoliny. Dojdź do końca i po skocz. Znajdziesz „WARPING" - ukończysz pla szę bez zbierania Oskarów.

GAME BOY

DUCK TALES 2 / Adam Maciejasz
W Egipcie, gdy dojdziesz do drzwi, w których m sisz wystukać kod na podłodze, wpisz go tak, jak poda chłopiec w czapce. Na przykład powie Ci: 4 3, co oznacza, że „4" masz nacisnąć 3 razy.

MASTER KARATEKA / GUY N. SMITH J.r
Gdy ktoś rzuca w Ciebie gwiazdką, możesz ją z pać kopnięciem lub ciosem z ręki. Gdy chcesz u jakiejś broni, spauzuj i naciśnij SELECT i jeżeli j to np. gwiazdka to wyświetli się ona w okienku dole. Odpauzuj i naciśnij SELECT – Twój zawod rzuci gwiazdką.

MORTAL KOMBAT 2 / Cyrax
Aby walczyć z dodatkowym zawodnikiem, wcis w czasie gry na raz do dołu, A, B, START. g w prawym dolnym rogu pojawi się jakaś głowa. A walczyć ze znakiem zapytania, zrób przed nim B bality.

PENGUIN EGG / GUY N. SMITH J.r
W pierwszej planszy idź cały czas w lewo, a g dojdziesz do końca poszukaj tam dziury i zejdź żej. Gdy już to zrobisz, poszukaj dziury przy sam ścianie – jest tam ukryte życie.

R-TYPE / Adam Maciejasz
1. Na planszy tytułowej naciśnij SELECT – ukr menu.
2. Gdy masz skrzydłowego (taki latający przed T bą) i atakujesz etapowego bosa, to wystrzel skrzy łowego w miejsce, w które masz strzelać i się o suń – skrzydłowy załatwi resztę.

STAR TREK – THE NEXT GENERATION / PA KRAMU & EL BARTO
Niektóre kody: LORE, SELA, SAREK.

TERMINATOR 2 / Cyrax
Gdy nie możesz przejść układów scalonych w etapie, naciśnij i trzymaj SELECT – spowalnia cza i można się dłużej zastanawiać.

NINTENDO

BART SIMPSON VS SPACE MUTANTS / Mar Janeczek
W pierwszym levelu Twoim zadaniem jest poma wać wszystkie fioletowe obiekty. Jest ich 24. Obja nienia przedmiotów (wybieramy je SELECTe a uruchamiamy STARTem):
Klucz hydrauliczny (wrench) – potrzebny to otwa cia hydrantu
Klucz do drzwi (key) – otwieramy nim drzwi z nap sem „MOE'S" oraz szkołę
Sprej (spray) – malujemy nim kosze na śmieci, l dzi, kwiaty oraz szyby i hydrant
Monety (coins) – potrzebne do kupna rzeczy or do automatu telefonicznego;
Okulary (X-ray speces) – gdy je zakładamy, wid my mutanty (trzeba na nie skoczyć);

kody

Bomba (bomb) – gdy ją rzucimy, wystraszymy ptaszka ze sklepu;
Petarda (rocket) – by ją zapalić, należy do niej podejść;
Magnez i gwizdek nie są potrzebne.
Aby przejść pierwszy poziom należy:
1. Pomalować 4 kosze.
2. Pomalować 4 kwiatki.
3. Pomalować małą statuetkę.
4. Zamalować policjanta (aby się pojawił, należy chodzić po trawie).
5. Zadzwonić i pomalować faceta ze sklepu.
6. Zamalować sprajem szybę koło kina z napisem „Space mutant's".
7. Zakryć szmatami dwie zabawki w ogrodzie.
8. Zamalować petardami 3 okna w szkole.
9. Wystrzelić petardę na zgaszony napis baru.
10. Wystrzelić petardę na ptaszka, który siedzi na dużym pomniku.
11. Wystraszyć bombą ptaszka ze sklepu „PET'S".
12. Wylać farbę na daszek sklepu „CANDY...".
13. Odkręcic hydrant.
14. Zamalować hydrant.
15. Jeśli ułożysz cały napis MAGGIE, to w walce pomoże Ci siostra.
16. Walka z dziewczyna rozrabiaką (trzeba w nią strzelić 8 razy).

BATTLE TOADS DOUBLE DRAGON / PAN KRAMU & EL BARTO
Podczas wyboru postaci wciśnij – góra + B - możesz wybrać level.

BIGNOSE FREAKS OUT / Michał Kluz
W ostatnim etapie tam, gdzie pozornie nie da się wyskoczyć, znajdują się niewidzialne schodki.

DOUBLE DRAGON 3 / E. PERUCKI
1. Jeśli naciśniesz SELECT na pierwszym joyu ukaże się czarna plansza, dzięki której możesz używać monczaka. Wystarczy wcisnąć A, potem strzałkę w dół, następnie znów SELECT. Teraz możesz korzystać z monczaka, ale uważaj, jeśli go masz, nie możesz zrobić kołowrotka, poza tym masz nim tylko 5 uderzeń.
2. Jeżeli gracie we dwoje, to po wciśnięciu SELECTu na pierwszym joyu niech pierwszy gracz wciśnie strzałkę w prawo, a drugi w lewo, potem pierwszy i drugi gracz wciśnie A, a na koniec pierwszy gracz wciśnie SELECT – niespodzianka.
3. Po przejściu drugiego bossa i stracie wszystkich żyć nie wyłączaj od razu gry, za chwilę będziesz mógł grać drugim bossem.
4. Jeśli kilka kroków przed Tobą stoi jakiś gość, wciśnij razem TURBO A i TURBO B trzymając strzałkę w jego kierunku – przerzucisz go łapiąc za głowę. Czasami się nie udaje.

DOUBLE DRAGON 4 / PAN KRAMU & EL BARTO
Trzymając SELECT naciśnij 2 razy START – energia i czas na max.

EXCITE BIKE / Michał Kluz
Gdy się przewrócisz przytrzymaj TURBO B - zyskasz cenne sekundy.

FANTASTIC ADVENTURES OF DIZZY / CZARNE ANIOŁY
1. Fasolę posadź w miejscu, gdzie stał chłop w zielonym ubraniu (po lewej stronie od cmentarza).
2. Klucz od „DOZZY EGO" otworzy bramę do zamku w chmurach.
3. Klucz z symbolem czaszki uruchomi windę w zamku w chmurach.
4. Dywan połóż na kolce w zamku w chmurach.
5. Łopatą wykop dół na cmentarzu.
6. Trampolinę użyj, aby wydostać się z cmentarnych podziemi (trudno wyskoczyć).
7. Aby pokonać czarownika Zaksa, jego magia musi odbić się od lustra – i to już koniec gry!!!

FANTASTIC ADVENTURES OF DIZZY / Michał Kluz
1. Sposób na częściową nieśmiertelność: stań pod pająkiem i gdy ten zacznie Ci zżerać energię wciśnij SELECT – Dizzy zrobi głupią minę i stanie się nietykalny.
2. Prosty sposób na włączenie wind w kopalni: gdy będzie się świeciła lampka w kufrze nr 2, wciśnij nr 4, gdy będzie się świecił nr 3, naduś nr 1 i odwrotnie.
3. Oto gdzie się znajdziesz wpadając na kolei do poszczególnych EXITów:
a. pieczara smoka;
b. na plaży za morzem;
c. za cmentarzem w kopalni (tam gdzie układanka);
d. przy kluczu w kształcie czaszki;
4. Aby zdobyć klucz w kształcie czaszki (miasto), musisz przejechać całą trasę kolejową.
5. Aby można było przejść przez zerwany most (między morzem a cmentarzem), trzeba wyłowić z morza 3 kamienie i wrzucić je do wody pod zerwanym mostem – poziom wody wraz z belką podniesie się.
6. Kuferek z wraku statku posłuży Ci za schodek na plaży na prawym brzegu morza.
7. Kilofem znad wodospadu przebij bombel przy wraku statku na dnie morza – w dziurze pod nim znajdziesz złotą monetę.
8. Złote jajo (prezent od dziadka w podzięce za przygotowanie lekarstwa) połóż przy jamie smoka. W ten sposób dostaniesz się do środka, gdzie leży złota koniczyna.
9. Złota koniczyna – przekup nią faceta stojącego niedaleko zerwanego mostu.
10. Klucz-czaszka potrzebny jest do otwarcia drzwi do zamku Zaksa i tym samym ukończenia gry.

INDIANA JONES / STRZELEC
W levelu 2 FRANCE z pomarańczowymi ścianami i wodospadem, na wysokości około 3 ekranów jest gościu rzucający granatami. Obok jest drabina, nad nią skrzynki. Zbierz je i zejdź po drabinie z powrotem i znów idź zbierz, itd... aż nabijesz sobie dzięki temu CONTINUE 9 żyć.
Na poziomie GERMANY 3 w czołg rzuć 3 granatami, a zmieni on kolor na żółty, teraz „A" – wsiadasz do niego.
Gdy masz kamień, granat lub dynamit – możesz rzucać w górę: góra + FIRE „B".

INT HOCKEY / STRZELEC
Gdy zawodnicy się biją (możesz uderzać z dołu i prostym) wduś TURBO w 80% wygrana (poza poziomem PROFESIONAL).

KRION CONQUEST / Marcin Lesicki (RACMAL)
Zrób „powera", a następnie zmień broń na „FREZE", zrób „powera" i zmień broń znowu na „NORMAL" - teraz SELECT daje nieśmiertelność (nie działa na kolce).

QUICK CRASH / Marcin Lesicki (RACMAL)
Wybierz BMW – najszybciej jeździ po terenach. W Hiszpanii wjeżdżając na wiadukt skręć: spadniesz na pociąg, który przewiezie Cię nad przepaścią. Nadrobisz około 4 minut i otrzymasz 400.000$ za pobicie rekordu toru.

SUPER MARIO BROS. 4 / PAN KRAMU & EL BARTO
A i B wybierają level i podlevel (spójrz na napisy na górze).

SUPER RESCUE ROBOCOP / Marcin Lesicki (RACMAL)
START + góra – uzupełnienie energii.

TRANSFORMERS PRO / Marcin Lesicki (RACMAL)
Na planszy tytułowej wejdź do OPTIONS, nakieruj strzałkę na PRACTICE i naciśnij na raz SELECT, TURBO A i TURBO B - będziesz mógł grać bossami: Dickiem, Iron Craigiem, Sterong, Trafflingiem oraz B.W. Podstawowe ciosy mają takie jak każdy. Po naciśnięciu START pokazuje się tablica z tajnymi strzałami.

WORLD CUP SOCCER / Michał Kluz
1. Podczas lotu piłki przytrzymaj TURBO B - poleci dalej i szybciej.
2. Kody do półfinału i finału: KPGDIHDPO, JBGDIHEHO.
3. Kiedy piłka leci w światło bramki („A"), przytrzymaj krzyżak pod skosem w przeciwnym kierunku niż tor jej lotu – podkręcisz ją, jeśli bramkarz obroni (co zdarza się rzadko), dobijesz ją – skuteczność 95%.
4. Stań przodem do słupka i naciśnij TURBO B.

WRESTLE 1995 / Marcin Lesicki (RACMAL)
Gdy przeciwnik nie ma już energii, zepchnij go w róg, a następnie daj góra + TURBO A - efektowny rzut (dziura w macie).

X-MAN / Marcin Lesicki (RACMAL)
Wybierz NIGHTCRAWLERA – Turbo A - możesz przechodzić przez ściany.

ZEN INTERGALACTIC NINJA / Michał Kluz
1. W rafinerii spryskaj bossa pianą z gaśnicy – straci dużo energii. Rozwalaj czarne roboty – dodatkowe gaśnice.
2. W etapie z kolejką najlepszym sposobem na bossa jest skok + TURBO B.

PEGASUS

ADVENTURE ISLAND / Hugo
Na pierwszej planszy, na trzecim ekranie, stań przy piątym totemie i w niego strzelaj, znajdziesz się w planszy bonusowej.

BATMAN / R.KOEMAN
Aby włączyć pauzę, wciśnij SELECT. Gdy weźmiesz premię z rakietą, będziesz mógł zmienić broń wciskając START.

BATMAN RETURNS / Hugo
W planszy 2-2 przy trzeciej twarzy z okiem przy suficie, strzelając w nią kotwicą przed załatwieniem przeciwników, spadnie Ci energia, a gdy strzelisz w nią po załatwieniu gostków, dostaniesz broń na Catwoman – butelkę?!

DARKWING DUCK 2 / R.KOEMAN
W czasie gry na dwóch graczy, gdy jeden z bohaterów zginie, wciśnij góra + FIRE.

GHOSTBUSTER / Hugo
Jeśli chcesz mieć dużo kasy, w sklepie wejdź celownikiem na tanią rzecz i przytrzymaj A + B turbo, a kasa zacznie rosnąć.

JOGGIN MARIO BROS / Shoko Asahara Jr.
W świecie 4-1 (tym z chmurką) za drugą przepaścią są cztery kwadraciki z pytajnikami. Naskocz na trzeci od lewej i podskocz do góry – ukryty „1UP".

LODE RUNNER / KTOŚ
W niektórych wersjach gry istnieje opcja 2 players (niebieska plansza tytułowa). Wciskając jeszcze raz SELECT można wybrać opcję bez napisu. Jest to edytor poziomów, niestety, nie do końca doskonały.

MAPPY / KTOŚ
Kiedy będziesz skakał na trampolinie, wciśnij „lewo / prawo" – trampolina szybko się przerwie (przydatne na planszach bonusowych).

TETRIS / Shoko Asahara Jr. (Daniel P)
Jeśli grasz na dwie osoby i masz „game over", wciśnij jednocześnie Turbo A i Turbo B.

TURTLES / Hugo
Jeżeli wchodzisz do pomieszczenia, gdzie jest pizza i masz braki w energii, możesz wchodzić i wychodzić z tego pomieszczenia, aż do jej uzupełnienia.

SEGA GAME GEAR

DONALD DUCK / CZARNE ANIOŁY
Będąc w piramidzie, gdy znajdziesz się w sali z sarkofagami, z których wybiegać będą mumie, wejdź do czwartych drzwi – ominiesz w ten sposób wiele trudnych komnat.
W ostatniej planszy (zamek duchów) walcząc ze złą władczynią należy zniszczyć kryształową kulę stojącą na wysokiej półce.

OUT RUN / CZARNE ANIOŁY
Przy wyborze muzyczek najedź samochodzikiem na skrót „MT" - rezygnacja z automatycznej skrzyni biegów. Teraz wchodząc w ostry zakręt nie duś hamulców, tylko zmień bieg na pierwszy – zwolnisz szybciej niż hamulcem, a prędkość się unormuje.

SHINOBI / CZARNE ANIOŁY
1. Jeśli zdobyłeś jako przyjaciela „GREEN NINJA" i chcesz odnowić energię, to wciśnij „PAUSE" i użyj magii wyżej wymienionej postaci.
2. „YELLOW NINJA" chodzi po wodzie.
3. Magia „PINK NINJA" obiniża poziom kwasu w jednej z komnat „NED CITY".
4. Będąc w komnacie z kolczastymi kulami i kolcami na dole, należy skokami dostać się na prawą stronę, wziąć symbol mocy, wybrać „BLUE NINJA" i spadając blisko prawej krawędzi szybko przed spadnięciem na kolce użyć magii, a po transformacji w tornado skierować się w lewo – właściwa droga (dotyczy „NED CITY").
5. Aby pokonać ostatniego „BOSSA", należy wybrać „RED NINJA", gdyż tylko jego broń jest w stanie zniszczyć wroga.

SEGA MEGA DRIVE

BARE KNUCKLE / Waldek Maślankowski (Waldzior)
Jeśli chcesz grać jako kangur, to gdy walczysz z kangurem i clownem, rozwal tylko clowna. Kangur ucieknie i gdy zginiesz, będziesz mógł go wybrać.

FIFA SOCCER '95 / EL BARTO & PAN KRAMU
Kod (wpisz w „OPTIONS") – CCCBAAAB.

MR. NUTZ / Waldek Maślankoski (Waldzior)
Kody do niektórych światów:
GOLDEN
CASPER
WINDOW
MAGICS

PROBOTECTOR / CRAZY TOMATO
W levelu, gdzie schodzi się do podziemia, po rozwaleniu działek, wskocz na ścianę nad drzwiami i wejdź na górę. Powiedz stojącemu tam człowiekowi, że chcesz spróbować i gotowe – dostaniesz się do ukrytej planszy.

TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS / W. Maślankoski (Waldzior)
Ciosy dla niektórych postaci:
T - tył, P - przód, D - dół, G - góra, A,B,C - przyciski pada.
LEONARDO
1. D - D/T - T+A
2. D - D/P - P+A
3. D - D/P - P+B
RAPHAEL
1. D (3 sek) – G+A
2. T (3 sek) – P+A
3. D - D/P - P+A
4. D - D/T - T+A
CASEY
1. D+C
2. D - D/P - P+A
RAY FILLET
1. D - D/P - P+A
2. D (3 sek) – G+A
3. T (3 sek) – P+G
4. T - T/D - D - D/P - P - P/G - G+A
5. D (3 sek) – G+B
APRIL O'NEIL
1. wciskać A
2. D (3 sek) – G+B
3. T - T/D - D+B
SYSYPHUS
1. wciskać A
2. T (3 sek) – P+B
3. T (3 sek) – P+A
4. D - D/P - P+A
DONATELLO
1. D (3 sek) – G+A
2. T (3 sek) – P+A

SEGA MEGA DRIVE 2

COMIX ZONE / DAVID <MEGA MASTER> LISOWSKI
W czasie gry przytrzymaj przez 5 sekund A - Skech wyrwie trochę komiksu i zrobi samolociki, które zabijają przeciwnika. Podejdź do zielonych mutantów i wduś strzałkę w ich stronę oraz wciśnij A - mutant zmieni się w człowieka.

ECCO: TIDES OF TIME / David Mega Lisowski
1. Gdy masz mało energii, poszukaj stadka rybek, popłyń na nie i wduś B - Ecco zje jedną z nich i otrzyma energię.
2. W czasie gry nakieruj Ecco na skały i wduś A (trzymaj 3 sekundy i puść) – pojawi się mapa danej planszy. Warunek: Ecco musi być w wodzie.

E. HOLYFIELD'S „REAL DEAL" BOXING / David Mega Lisowski
W czasie walki wduś A + B + C + tył na joypadzie – Twój zawodnik będzie plótł różne głupoty.

HOME ALONE / DAVID <MEGA MASTER> LISOWSKI
Gdy jeździsz na sankach najedź na bałwana – znajdziesz bonusa.

MORTAL KOMBAT 3 / David Mega Lisowski
Na planszy tytułowej najedź na górną opcję i wduś na joypadzie A + B + C i zaraz potem (prawie równocześnie) START - Ty i Twój przeciwnik wybierze sobie po 10 zawodników i będzie walczyć.

SNES

SUPER STARWARS 3 / PAN KRAMU & EL BARTO
Na ekranie tytułowym wklep:
1. ABAYAX – 7 continues.
2. XXBAY – 99 żyć.

Tipsy & kody

ADDAMS FAMILY 2
NES
EL BARTO & PAN KRAMU
1. HJ69J
2. –H-69-
3. J-6MC

ALADDIN
SEGA GAME GEAR
CRAZY TOMATO
1. AJGJ
2. LAEA
3. ASNF
4. DMIA
5. INSI
6. NEUA
7. AALG
8. BLTO
9. UIAN

BATMAN
MEGA DRIVE
PAN KRAMU & EL BARTO
1. 8766
2. 8756
3. 1047
4. 1880
5. 7608
6. 0021
7. 7511
8. 1004

CHIPS CHALLANGE
PC
THUNDERDOME
1. BDHP
2. JXMJ
3. ECBQ
4. XMCJ
5. TQKB
6. NNLD
7. FXQO
8. NHAG
9. LCRE
10. VVWS
11. CNPE
12. WVHI
13. OCKS
14. BTDY
15. CDZQ
16. SEEE
17. AJMG
18. HMJL
19. MRHR
20. KGFP
21. VGRW
22. WZIN
23. HUVE
24. VNIZ
25. PQGU
26. YUYJ
27. IGGZ
28. UJDO
29. QGOL
30. BQZP
31. RYMS
32. PEFS
33. BQSN
34. NQFI
35. VDTM
36. NXIS
37. VQNL
38. BIFA
39. ICXX
40. XWFH
41. GKWO
42. ZMFU
43. UJDP
44. TXHL
45. OVPZ
46. HDQJ
47. LXPP
48. JVSF
49. PPXI
50. QBOH
51. IGGJ
52. PPHT
53. CGNX
54. ZMGC
55. SJES
56. FCJE
57. UBXU
58. YBLT
59. BLDM
60. ZYVI
61. RMOW
62. TIGW
63. GOHX
64. IJPQ
65. UPUN
66. ZIKZ
67. GGJA
68. RTDI
69. NLLY
70. GCCG
71. LAJH
72. EKFT
73. QCCR
74. MKNH
75. MJDV
76. NHRH
77. FHIC
78. GRMO
79. JINV
80. EVUG
81. SCWF
82. LLIO
83. OVPJ
84. UVEO
85. LBEX
86. FLHH
87. YJYS
88. WZYU
89. VCZO
90. OLLM
91. JPQG
92. DTMI
93. REKS
94. EWSC
95. BIFQ
96. BIFQ
97. IOCS
98. TKWD
99. XUVU
100. QJXR
101. RPIR
102. VDDU
103. PTAC
104. KWNL
105. YNEG
106. NXYB
107. ECVE
108. LIOC
109. KZQR
110. XBAD
111. KRQJ
112. NJZA
113. PTAS
114. JWNL
115. EGRW
116. NXMF
117. EPZT
118. OSCW
119. PHTX
120. FLXP
121. BPYS
122. SJUM
123. YKZE
124. TASX
125. MYRT
126. QRLD
127. JMWZ
128. FTLA
129. HEAN
130. XH12
131. FIRD
132. ZYFA
133. TIGG
134. XPPH
135. LYWO
136. LNZI
137. HPPX
138. LUJT
139. VLHH
140. SJNK
141. MCJE
142. UCVY
143. OKOR
144. GVXQ
145. TONY
146. JHEN
147. COZA
148. RGSK
149. SPECJALNY: DIGW

FLASHBACK
MEGA DRIVE
CRAZY TOMATO
EASY:
1. PIXEL
2. BETSY
3. PANCHO
4. STUDIO
5. TOHO
6. AKAN
7. INCBIN

KILLING CLOUD
ATARI ST
Patrick Walczyk
2. A66TG7EZ
3. 2WWTQ7E3
4. QXX6G6EB
5. 3336RWE3
6. XXX6G6EB
7. 4333GWER
8. W3QIGWC
9. G3QTEDEX
10. CAZFG7EZ

LEANDER
ATARI ST
Patrick Walczyk
2. ZXSP
3. LVST

MICKEY MOUSE
GAME BOY
GUY N. SMITH J.r
2. SZWS
3. ZS2S
4. ZZPS
5. SW3S
6. SXES
7. ZW4S
8. ZX9S
9. WSRS
10. WZFS
11. XSJS
12. XZKS
13. WWMS

PETER SHILTON'S HANDBALL MARADONA
COMMODORE
Di Jay
B. 8824
C. 5888
D. 3128
E. 1181
F. 2121
G. 4822
H. 6626
I. 7685

PHERICAL
ATARI ST
Patrick Walczyk
Dla 1 gracza:
9. RADAGAST
19. YARMARK
39. ORCSLAYER
59. SKYFIRE

Dla 2 graczy:
9. GHANIMA
19. GLIEP
39. MOURNBLADE
59. JADAWIN

PIPE PANIC
ATARI ST
Patrick Walczyk
10. JIP
30. KOP
40. KMS
50. ZVZ

P.P. HAMMER
AMIGA
CYPISEK
1. ITBGIERG
2. ARRFRCBF
3. IJHEEBTE
4. AIAEGASE
5. IGUDAVGD
6. AFGDCUUD
7. IEDDTTIC
8. ACTAVRHB
9. IBJAIJCB
10. AACBRIJA
11. JVWVFGEW
12. BUIVHFDW
13. JTFWBEVV
14. BRVWDCFV
15. JTSWUBAU
16. BIEVWAWT
17. JHBVJWRT
18. BFRJSUBS
19. JEHIFTTR
20. BDAIHSSR
21. JBUSBJGJ
22. BAGSDIUJ
23. GWDRCHII
24. CUUETFGH
25. VTGEVEUH
26. CSDFIDIG
27. GJTGRBHF
28. CIJGEACF
29. VHCHCWJE
30. CFWHAUEE
31. GEIACTDD
32. CDFGTSUC
33. VBVGVJFC
34. CASFIIAB
35. HWEESHWA
36. DUBEFGRA
37. WTRSHEBW
38. DSHSBDTW
39. HRARDCSV
40. DIUIUAGU
41. WHGIWWUU
42. DGDJJVIT
43. HETVSTHS
44. DDJVFSCS
45. WCCWHRJR
46. DAWWBIER
47. EWITAHDJ
48. TVFUCGVI
49. TTVVTEFI
50. ESIBVDDH
51. ERFAICVG
52. TIVARAFG
53. THSDEWAF
54. EGEDVWF
55. EFBCAURE
56. TDRFCSBD
57. TCHETRTD
58. EBAFVJSC
59. FWUGJHGB
60. UVGGSGUB
61. UUDHFFIA

SETTLERS, THE
PC
Michał Kluz
Kontynuacja z nr 11/95:
16. RIVAL
17. SAVAGE
18. XAVER
19. BLADE
20. BEACON
21. PASTURE
22. OMNUS
23. TRIBUTE
24. FOUNTAIN
25. CMUDE
26. TRAILER
27. CANYON
28. REPRESS
29. YOKI
30. PASSIVE

TARKUS AND THE ORBS OF DOOM
ATARI XL/XE
B. HULL
C. SCREEN
D. ATARI
E. SHOES
F. SOCKS
G. CREDIT
H. BLOCK
I. WATER
J. EARTH
K. CRIME
L. DUSTER
M. TOWEL
N. BRAIN
O. NICE
P. PURPLE
Q. RECORD
R. DOLAN
S. GREEN
T. STRIPE
U. CRATE
V. BITTER
W. DIGIT
X. SALAD

TINY SKWEEKS
ATARI ST
Patrick Walcz
10. TANGVILI
20. OCTOGLAB
30. COCKSTUM
40. DECLDROL
50. NONHMISC
60. COBEGALE
70. PORTCARO
80. NICKMAST
90. BADIVELL
100. MUAD DIB

TINY TOON 2
GAME BOY
EL BART
& PAN KRAM
1. gogo – piłka – marchew – piłka
2. marchew – kinio – nic – p... ka
3. kinio – piłka – gogo – nic
4. gogo – nic – kinio – gogo

TITUS THE FOX
PC
Michał Harasimow
1. CE32
2. 87A5
3. B4A9
4. CEAF
5. 1A01
6. 627A
7. 8756
8. 4DF4

UNTOUCHABLES, THE
ATARI ST
Patrick Walcz
Wpisać podczas pauzy:
1. BRIDGE ROLLS
2. MAN N ALLEY
3. KID ZAPPING
4. A NIT IN TIME

WIZKID
PC
MICHA
1. LLLLRR
2. RLLLR
3. LRRLL
4. LLRLR
5. RRRRLL
6. RRLLLR
7. RLLRLL
8. LRLRLR
9. LLLRRL

ALFABET ŚMIERCI

Zaczynasz na dworcu w Dębach.

A teraz wsiądź do pociągu byle jakiego. Pogadaj ze staruszkiem. Jeżeli chcesz, możesz wziąć w centrum paczkę papierosów i dać je sprzedawczyni w sklepie. Idź do Marleny, przedstaw się jako kolega Tomka Antkowiaka. Gdy zaprosi Cię do środka, pogadaj z nią – dostaniesz parasol, który następnie zanieś księdzu. Obejrzyj księgę i pojedź z księdzem do szpitala. Ze schowka na rękawiczki (musisz go najpierw otworzyć) w samochodzie weź sznurek . W szpitalu porozmawiaj z doktorem, a następnie zabij pielęgniarkę za pomocą parasola. Teraz uciekaj. Porozmawiaj z Marleną i wróć z powrotem do szpitala odwiedzić dziwnego faceta. Przy komisariacie użyj sznura w oknie – wejdziesz do aresztu. Po rozmowie z doktorem obejrzyj półkę i zabierz akta. Idź pod adres Janiny Stachury i sterroryzuj nożem napotkanego tam gościa. Idź pod wskazany adres (R. P. Urylewscy), zamień parę słów z babcią. Zobaczysz chorego dzieciaka. Idź na cmentarz i zabierz wiszący obok bramy klucz. Przejedź się pociągiem. Na stacji pogadaj z dziewczyną (uważaj, by jej nie urazić), a zabierze Cię do domu. Użyj akt. Wrzuć klucz do studni na podwórku, wróć do domu Gerwazego i wypij miksturę... Jesteś teraz

PO CIEMNEJ STRONIE

Weź wiadro. Zabierz młotek ze studni. Idź do sarenki i podnieś pistolet. Przed kościółkiem zabierz pędzel oraz kubeczek i napełnij go wodą święconą. Teraz oblej pana leżącego na ławce. Idź do drogi, zabierz klucz i pogadaj z czterema postaciami. Na podwórku starego domu znajdziesz stolik, a za pomocą młotka i gwoździa będziesz mógł go naprawić. Przed domem użyj stolika, by zerwać jabłko, które dasz jednej z czterech postaci na drodze. Wróć do pana na ławce i zamień podręcznik na książkę, z którą on śpi (!?! – cóż, różne mamy zboczenia :) Obok starego domu zerwij zioło. Udaj się na targ, facetowi po prawej stronie zdejmij z ręki zegarek. Daj go handlarzowi z rowerkiem. Otrzymanym młynkiem zmiel zioło na proszek-truciznę. Idź do rzeźnika i pogadaj. Wróć do rzeźnika. Powiedz mu, że znasz kogoś, kogo można by sprzątnąć i że umówiłeś się z nim w gospodzie (tylko nie przyznawaj się, że Tomasz Antkowiak to Ty). W gospodzie wsyp proszek do piwa masarza. Ponownie pogadaj z gościem z rowerkiem – wskaże Ci adres masarza. Idź tam i użyj małego kluczyka na oknie w podmurówce. Weź nabój i załaduj pistolet. Obejrzyj obrazki i wyjdź. Zabij sarenkę. Na moście zajrzyj do dziury, następnie użyj młynka na duchu rzeki. Idź do wróżki Quefrete (od skrzyżowania z psem w lewo), pogadaj i daj jej młynek. Od stracha na wróble zabierz sznur. Na policji zastosuj chwyt ze sznurem. Z doktorem rozmawiaj o strachu na wróble, a następnie z półki zabierz aparat. W szpitalu nasącz gazę eterem i uśpij nią pielęgniarkę. Zrób jej zdjęcie i pokaż je Duchowi Rzeki. Za strachem nabierz wody do wiadra i chluśnij nią do piwniczki. Zrób zdjęcie pola i zanieś je Duchowi Rzeki. Daj szklaną kulę wróżce Quefrete. Przed piwniczką wypij napój, a potem weź z niej skafander. Daj go wróżce do uszczelnienia. Wskocz do rzeki. Na moście użyj mocy (fire w dżoju) i weź klocek. W lesie pogadaj z dziewczynką, użyj mocy i weź dwa klocki. Obok psa (wiesz, że możesz z nim rozmawiać?) użyj mocy. Wróć do dziewczynki i na pytanie o klocki wybierz trzecią odpowiedź. Złóż klocki do kupy i tak powstałą układankę powieś na gwoździu (jest wbity w drzewo). Wejdź do piwniczki, użyj lodówki i weź księgę. U wróżki dostaniesz czar przemiany. Idź do dziewczynki i zamień się w nią. Idź na parafię. Wróć i zamień się w siebie. Kluczem otwórz drzwi do kościółka. Weź kropidło i zanurz je w święconej wodzie. Przesuń xsiążkę w drzwiach. Jako dziewczynka zabierz z domu masarza wędkę i puszkę z farbą. Wędką wyłów klucz ze studni. W domu Gerwazego nasącz pędzel farbą i zamaluj lusterko. Teraz możesz je wziąć. Zamień się w siebie. Idź na cmentarz, użyj na grabarzu lusterka, kropidła i jeszcze raz lusterka. Użyj na Marlenie buteleczki.

I w ten sposób przeszedłeś cały alfabet od A do Z, a może raczej od A do Ż.

SPYCRAFT: The Great Game

1. Uruchom Intelink (wejdź do Comlink) i obejrzyj wideowiadomość.
2. Udaj się do THE FARM na trening.
3. Idź do biura Milkosky'ego. Tutaj pooglądaj kilka rzeczy, aż przyjdzie „siwy" i trochę pogada.
4. Otwórz drzwi i przejdź do laboratorium analizy obrazu (Image Analysis). Obejrzysz animację.
5. Włącz komputer i rozpocznij pierwsze zadanie. Musisz używając zbliżenia (do oporu) i o.c.e, odczytać numer rejestracyjny na brązowym wozie. Teraz otwórz raport i prześlij odczytany numer – uzyskasz pochwałę.
Drugim zadaniem będzie policzenie ile czołgów stoi z włączonymi silnikami na planie. Odpowiedź: 6 czołgów prześlij w raporcie do dowództwa.
6. Teraz coś dla prawdziwych mężczyzn – ćwiczenia na poligonie (the zone). Podążasz cały czas do przodu, po drodze, gdy sygnalizuje wskaźnik, zabijaj wrogów – masz licencję na zabijanie.
W drugim zadaniu będziesz musiał dojść – też cały czas przed siebie – do białego punktu, tutaj zabrać bombę (lewy dolny róg ekranu) i wycofać się. Teraz już tylko sekwencja filmowa i już wiadomo, że rozpętało się piekło.
7. Połącz się z Intelinkiem, po czym przejdź do biura Sterlinga (dci sterling).
8. Znowu przejrzyj wiadomości w Intelinku. Przejdź do swojego pokoju, podejdź do biurka i włącz komputer. Uruchom KAT. Obejrzyj uważnie Plac Czerwony. Następnie ustaw w kamerze zbliżenie na x64. Następnie przekręcając kamerę w prawo natkniesz się na szarą postać (łysy) w oknie. Uruchom MIX and MATCH i rozpocznij dobieranie odpowiednich włosów (to chyba wystarczy). Gdy podobizna będzie zbliżona do tego ze zdjęcia, rozpocznij przeszukiwanie (search) – gościu zostanie zidentyfikowany jako Harmonica.
Otwórz raport i prześlij nazwisko Harmonica. Odczytaj odpowiedź.
9. Teraz będziesz musiał znaleźć typ pocisków i broń, z której został zastrzelony Dubansky. Uruchom komputer ze swojego biurka i wejdź do programu (the pit point). Wiesz, że nie znaleziono kul, ani nie słyszano wystrzału broni. Sprawdź opis pocisku (a needle pack projectile) i otwórz raport. Broń z której strzelano to pluse electric gun. Prześlij dane o rodzaju pocisku i broni i przejrzyj świeżo odebrane wiadomości.
10. Udaj się do Sterlinga (dci Sterling) i odczekaj sekwencję filmową. Znowu wróć do własnego pokoju i włącz komputer. Tym razem posługując się programem (the security model program) odkryjesz, kto maczał palce w kradzieży broni. Wejdź do kartoteki dr. Cohlena i obejrzyj zdjęcie z 24 dnia. Użyj MIX and MATCH i dobierając odpowiednie części twarzy zidentyfikujesz gościa jako Allana Wayne'a. Prześlij raport, czekaj na odpowiedź.
11. Teraz będziesz musiał odnaleźć osobę, która pomagała Wayne'owi. Także z kartoteki dra Cohlena „wydziergaj" rozmowy telefoniczne z dni 2 i 22. Z pierwszej po wydzieleniu i porównaniu zdobędziesz nazwisko pani Ying Chungwang, z drugiej sam adres, pod którym można ją dorwać: Residence 2314 e. Rockland st. Washington dc. Wyślij raport i odbierz odpowiedź.
12. Ruszaj do Halifaxu, wysłuchaj swoich przełożonych. Przejrzyj wiadomości. Wróć do siebie i zabierz wszystko, co leży na biurku chowając w teczce. Kartkę z numerami użyj na komputerze. Następnie użyj programu (cypertool). Do dekodowania użyj: the decode key of beale, (book a-b), beowulf. Po rozkodowaniu będziesz wiedział, że Ying jest w Moskwie. Nie omieszkaj wspomnieć o tym w raporcie. Zaraz przyjdą wiadomości.
13. W Twoim komputerze znajdziesz program (the photo doctor). Dzięki niemu będziesz mógł spreparować zdjęcie Grendela w więzieniu. Wybierz środkową turecką gazetę i środkową paczkę papierosów z wielbłądem. Lewa dolna głowa Grendela powinna także się przydać. Teraz już od Ciebie zależy, aby wszystkie trzy kawałki znalazły się na zdjęciu i stworzyły nowy obraz – pamiętaj o skali, perspektywie i cieniu. Gdy będziesz uważał, że wszystko jest OK wydrukuj i oczekuj pochwały – w przypadku nagany będzie trzeba wszystko powtórzyć.
14. Teraz jedziesz do Moskwy. Jak przybędziesz na miejsce w biurze porozmawiasz z panią Foster i poprosisz ją, aby przygotowała Ying do przesłuchania w pokoju (the interrogation room). Udaj się tam.
Zadawaj pytania w następującej kolejności (licząc od góry): 2-2-2-1-2-1-1-2-1-1-1. Spójrz na wiadomości i przejrzyj raport FBI o organizacji PROCAT.
Znowu porozmawiaj z Foster, a opowie Ci o Gromicenskim i Birdsongu i znowu nadejdą informacje. Przejdź do biura Pearsona i zadzwoń do Yuriego pod numer 233-4819.
15. Udaj się do biura Yuriego i porozmawiaj z nim. Następnie udaj się do Birdsonga na rozmowę. Nadejdą informacje.
Wróć do pokoju Pearsona i obejrzyj zawartość żółtej koperty leżącej na biurku. Przesłuchaj wiadomości z telefonu. Pojedź na umówione z Yurim spotkanie w Wilnie. Wróć do biura.
W pokoju Pearsona na biurku znajdziesz znowu żółty zapisany papier. Otwórz szafkę z aktami (na lewo od biurka) i wyciągnij akta THE NUKE FILE. Przejrzyj je i zabierz dyskietkę. Wróć do biurka i tutaj użyj dyskietki z programem EMBC na komputerze. Program ten umożliwi Ci zamówienie i ściągnięcie na dysk dwóch książek. Teraz użyj na komputerze dyskietki z akt. W nowościach znajdziesz nowe grupy. Przejrzyj je. Odszukaj list re: gog and magog z 28 lutego i odcyfruj jego nagłówek. Do odcyfrowania posłuż się programem cypertool wybierając: the beale, (other), the rabin hound book. Przejrzyj wiadomości.
16. Przejrzyj w danych CIA plik dotyczący PROCAT. Znajdziesz nazwisko Johna Blake'a i jego telefon: 011-44-171-555-0909. Wykręć ten numer i porozmawiaj z nim, zaprosi Cię do Londynu.
17. Poleć do Londynu, pogadaj z Blake'iem i odbierz nadchodzące wiadomości. Wróć do Moskwy.
Dowiedziałeś się, że Birdsong zwiał. Na podstawie jego ostatniej rozmowy telefonicznej będziesz musiał namierzyć gościa. Użyj programu the sound analysis i wyłuskaj z rozmowy cztery dźwięki, które zidentyfikuje komputer. Na tej podstawie zlokalizujesz miejsce pobytu Birdsonga pomagając sobie mapą Rosji. Aktualnie przebywa w Nowosybirsku w rezydencji Suvorowa. Wyślij raport i czytaj nadchodzące wiadomości.
18. W biurze łącząc się z CIA przejrzyj plik dotyczący niejakiego ONIXA. Przejedź się do biura Yuriego i zabierz stamtąd, co się da. Plik dotyczący ONIXA pozwoli Ci ustalić w połączeniu z numerami seryjnymi banknotów, że Onix jest w Heidelbergu w hotelu Schlumphen w Niemczech. Wyślij raport i ruszaj do Niemiec.
19. Porozmawiaj z Onixem i powiedz mu, że jeżeli nie będzie współpracował, to opowiesz rządowi o Chambie. Porozmawiaj z nim do końca, a na odchodnym dodaj, że chcesz się rozejrzeć. Obróć się na lewo i otwórz szafę. Weź kajdanki i skuj nimi Onixa. Udaj się na miejsce spotkania (pamiętaj, aby nagrać stan gry – element zręcznościowy). Przejdź jak najszybciej do środka mapy. Tutaj zastrzel Grendela. Teraz powrót usiany wrogami. Przejrzyj wiadomości.
20. Wróć do Moskwy. Udaj się na miejsce zbrodni (Staked Out), skąd zabierzesz kamerę. Użyj jej wraz z systemem analizy obrazu i zidentyfikuj twarz Jalabada Rajiva. Następnie spójrz w akta CIA, plik: 201. Pod plikiem dotyczącym Pèarsona znajdziesz adres 19 Leningradesky Prospekt w Moskwie. Prześlij raport i odbierz elektroniczną korespondencję.
21. Udaj się do (the kneecaps) i rozpocznij misję. Prowadzisz grupę uderzeniową, która będzie musiała odbić więzionego w budynku Birdsonga. Zaznacz wszystkich czterech i ruszaj na drugie piętro. Musisz wpaść błyskawicznie przez kolejne dwa pokoje, rozpoczynając od środkowych górnych drzwi – akcja udana, Birdsong odbity. Sekwencja filmowa i tony nowych informacji.
22. Wróć do biura Pearsona i tutaj ponownie uruchom program EMBC, aby ściągnąć kolejną książkę. Rozkoduj nagłówki nowych wiadomości używając cypertool: beale, (other), croack! Spójrz na wiadomość.
23. Przejedź się do Tunisia. Zabij wszystkich napastników, po czym skieruj się do centrum mapy, aby tam spotkać Blake'a. Rzuć broń, a jak wyciągnie nóż, natychmiast ją podnieś i strzel – padnie martwy. Przeczytaj wiadomość.
Zabierz komputer i wsiądź do helikoptera. W powietrzu włącz komputer i ściągaj jak najwięcej danych (30-40%), aż do momentu usłyszenia 8. Wtedy natychmiast wyrzuć walizkę z helikoptera. Przeczytaj wiadomość. Zapoznaj się i rozkoduj plik: blue roots (beale, (other), croack!). Roześlij wiadomość do wszystkich zdobytych numerów telefonu. Sekwencja filmowa.
24. Na Placu Czerwonym uaktywnij przyrządy: the frequency detection, gps locator. Przejdź w lewy górny róg ekranu do czerwonej migającej kropy i tutaj wyłącz PDA. Nastąpi sekwencja filmowa, w trakcie której musisz wystrzelić. Owacje i informacje.
25. Ruszaj do Krymu. Gdy wejdzie Warthurst, rzuć broń. Pytaj się go o: 2-2-1, po czym chwyć za gnata i strzelaj!
Na wszelki wypadek zabij tez Yuriego – w ten sposób pozytywnie zakończysz misję.
Agencie Thorne do zobaczenia w „Spycraft 2".

CHRONOMASTER

„Chronomaster" swą strukturą przypomina ostatnią część Kyrandii. Roiło się tam od różnorodnych ścieżek, podążając którymi można było rozwiązać dany problem. Wielość ta, miast ułatwiać grę, bardzo ją uprzyjemniała. Wielokroć w „Chronomasterze" zdarza się, że jest kilka rozwiązań danej zagadki i parę logicznych dróg zmierzających do celu. System ma swoje zalety, ja jestem jednakże jego przeciwnikiem, gdyż wielość dróg niszczy uczucie radości z sukcesu znalezienia tego jedynego prawdziwego rozwiązania, zaś logiczny tok myślenia zaburzają zbędne przedmioty, służące do przejścia zagadki w inny sposób. Modna i lansowana przez zachodnie środowiska opiniotwórcze wielościeżkowość i różnorodność logicznych rozwiązań w grze przygodowej (co ma w założeniu ją urealniać) w rzeczywistości często prowadzi do tego, iż atrakcyjność rozgrywki maleje. Gra traci swą spójność i niepowtarzalność, staje się rozlazła, gubiąc gdzieś po drodze przejrzystość i związane z nią piękno. W klasycznych przygodówkach trudnego rozwiązanie problemu dawało niemałą satysfakcję. Satysfakcja ta ginie, gdy oprócz owego trudnego rozwiązania dołącza się do zagadki drugie, banalne. Może się wydawać, iż gracz za swoje pieniądze zyskuje możliwość sprawdzania po wielokroć różnych dróg rozwiązania, ale w efekcie traci on więcej niż zyskuje.

Oto więc monstrualny solution. Pragnę w nim podać wszystkie możliwe czynności świadomy tego, iż lista może być daleka od kompletnej.

URBS

Przejście Urbs nie zajmie Ci wiele czasu. Oto minimum czynności, które musisz wykonać. Wybierz City Ground Zero. Weź szmatkę. Pójdź w prawo. Używając Force Rod (FR), bądź łomu, otwórz skrzynię. Wyjmij z niej tarczę i weź leżącą u jej stóp puszkę. Namocz szmatkę i wypoleruj nią tarczę. Przy gablocie z generalskimi szlifami użyj tarczy. Poleć do fortu. Z nieżywego żołnierza zdejmij zbroję, ubierz ją i przyczep do niej insygnia generalskie. Idź do skanera, po badaniu ukaże się most. Gdy dojdziesz do plutonu egzekucyjnego, odbij ich strzały tarczą. Następne drzwi otworzy Ci PDA, bądź od razu, bądź po użyciu na zamku sproszkowanej młotkiem skały z lokacji w Ogrodzie Honoru. Dalej wybierz opcję zniszczenia Urbs, ułóż prostą układankę i w rozmowie z radą zablefuj i okaż szacunek.

Niepotrzebną Ci do szczęścia rzeczą jest przegonienie olbrzyma ze swojego miejsca w ogrodzie. Dokonać tego możesz zawieszając znalezioną w Forcie obcą flagę na jednej z rzeźb w ogrodzie, bądź też rozwalając robota z działka w Forcie: użyj butelkowego czasu, a potem wyceluj, przy jednym z ustawień trafisz. W miejscu, gdzie stał robot, ustawisz resonance tracer – co w tym świecie nie jest Ci zbyt potrzebne.

AURANS

Poleć do lokacji z magnetyczną północą. Ekran dalej znajdziesz sześciu dżinów. Zgódź się na ich propozycję. Latający dywan przetransportuje Cię do miejsca, gdzie z drzew pospadały cudowne owoce – zbierz sześć z nich: pointed star, pillar with food at its basis, unleavened bread, lotus, cross, flaming man i odleć dywanem, by oddać je dżinom, weź także leżącą obok owoców padlinę. Po załatwieniu sprawy z dżinami zabierz butelkę i dywan. Możesz teraz (choć w tym świecie okazuje się to niekonieczne) zainstalować resonance tacer. Wróć na statek i poleć do kanionu. Unikając ruchomych piasków wejdź do jaskini. W jednym z oczodołów mostu-szkieletu ujrzysz refleks metalowego przedmiotu. Sięgnij po niego – zostaniesz ugryziony przez pająka, ale w końcu staniesz się posiadaczem igły. Przejdź przez most i skieruj się na prawo. W miejscu, gdzie na piaski pustyni pada cień ptaka, spadnie pióro. Podnieś je. Wróć do miejsca z ruchomymi piaskami i uważając na nie oraz na spadające głazy opuść lokację przez wyjście na dole ekranu. Uniknąć bestii można na dwa sposoby:

a) padlinę nafaszeruj butelkowym czasem i rzuć ją zwierzęciu;
b) zamroź wodę piórem i przejdź bezpiecznie po lodzie.

Z głowy nieżyjącego nomada zdejmij turban i zabierz leżącą obok mozaikę. Poleć na płaskowyż. Idąc w dół dojdziesz do oazy z backwards water (być może wrócisz tu po nią później). Na razie użyj pióra na wodzie i zabierz szkło, droga do góry prowadzi na urwisko, na którym siedzi Arabou. Weź monety i skały. Te ostatnie będą się odnawiać, gdy przyjdziesz tu ponownie, co może się przydać, gdyż potraktowanie różdżką trzech małych skał daje trzy monety. Porozmawiaj z Arabou. Aby dostać magiczne sandały (szybki, choć jednorazowy środek transportu przez takie przeszkody jak ruchome piaski, czy droga pajęczynowa w Jaskini), daj mu najlepiej butelkę z czasem. Gdy zdradzisz Arabou informację o bestii, dostaniesz również flet. Poleć do Jaskini. Gdy znajdziesz się w środku, wejście zawali się. Podnieś skałki. Pajęczyny można pokonać w następujący sposób:

a) weź pajęczynę, zaczaruj i użyj na sobie,
b) zaczaruj pajęczyny i posyp pyłem ze skał skruszonych młotkiem – teraz utrzymają Twoją wagę i będziesz mógł iść nie przyklejając się do nich; czynność powtórz na kolejnych kawałkach drogi.

Po przejściu labiryntu znajdziesz się w większej sali. Pójdź w prawo a użyj szkła na ogromnym krysztale. Ponownie w prawo. Podejdź do czarownika i ujrzysz jak pije on płyn i znika. Woda w jeziorze to transportation water – jej wypicie spowoduje przeniesienie Cię przed zawalone teraz wejście, którym dostałeś się do jaskini. Na razie podnieś szmatkę, zanurz ją w jeziorze i przemyj nią symbol Aurans znajdujący się lokację w lewo. Spowoduje to pojawienie się drzwi. Otwórz je. Za nimi oślep twardziela szkłem i podnieś jego miecz. Pióra użyj na garnku kolejnego nomada, a dostaniesz kantynę (do niej nabrać możesz transportation water). Idź dalej. Pająka zabij mieczem i porozmawiaj z tancerką. Zaatakuj uzbrojonego nomada, oszczędź jego życie, bądź nie i wróć do tancerki po nagrodę – będzie nią welon. Zaczaruj go. Nieco dalej spotkasz człowieka z teleskopem, który odstąpi Ci to urządzenie w zamian za trzy monety. Otwórz teleskop śrubokrętem, wstaw szkiełko i używając śrubokrętu zamknij. Gdy pójdziesz dalej, znajdziesz się na pustyni przed mirażem Pałacu.

Całą tę wyprawę, począwszy od wejścia do jaskini, można było przeprowadzić od drugiego końca. Pamiętasz podarty turban? Napraw go używając igły, zaczaruj i ubierz. Teraz przekrocz most-szkielet, dojdź do drogowskazu (który ożywiony różdżką mówi ciekawe rzeczy). Pójdź w prawo i wejdź w trąbę powietrzną. Turban uratuję Ci życie, a wywieje Cię przy człowieku z teleskopem. Gdy omijając pająka dojdziesz do lokacji z twardzielem i kucharzem, użyj podarowanego przez Arabou fletu na szczelinie w skale.

Do pałacu można dostać się w następujący sposób:

a) pijąc backwards water – napełnij swoją kantynę i wypij na pustyni. Gdy będziesz szedł nie oglądając mirażu, dojdziesz bez problemu,
b) zakładając welon – znowu nie będziesz się sugerował fatamorganą,
c) po obejrzeniu go przez teleskop ze szkłem wewnątrz – dostrzeżesz prawdziwy pałac.

W pałacu zapłać biednej kobiecie za garnek. Dojdź do miejsca gdzie korytarze rozchodzą się na trzy strony. Udaj się na lewo (czynności tu wykonywane nie będą potrzebne do zakończenia tego etapu). Do basenu wrzuć butelkę z czasem, potem wstaw element mozaiki, a na koniec napełnij garnek soothing water. Wróć do rozstajów. Do haremu dostać się można w taki sposób:

a) daj miecz strażnikowi przed centralnymi drzwiami, a bestii za nimi garnek z soothing water,
b) wejdź w rozwidlenie na prawo do skarbca, przesuń piedestał z rubinem, odsuń gobelin, przysuń materac i wejdź w dziurę.

Odpowiedzią na zagadkę kurtyzany jest butelka z dżinami. Twoim ostatnim zadaniem na Aurans będzie ułożenie jego symbolu, który widziałeś w jaskini, pałacu, a także w intrze.

FORTUNA

Po spotkaniu z Alachrą Twoim zadaniem jest zdobycie identyfikatora, który pozwoliłby dostać Ci się do metra. Są na to dwa sposoby:

a) Zjedź dwa piętra niżej. Porozmawiaj z zespołem, i udaj się w lewo do biurka wartowniczki. Użyj na niej PDA, naciśnij guzik i zabierz glifnod. Pogadaj z dealerem przy stole pokerowym i oddaj mu instrument. Odchodząc zostawi Ci swój identyfikator. Potraktuj go Probability Driverem.
b) Zjedź piętro niżej i udaj się do baru. Z pustego stolika zabierz aparat fotograficzny i idź nim zrobić zdjęcie wartownikowi pilnującemu czerwonego statku.

Z uzyskaną tak czy inaczej przepustką zjedź na dół do metra, użyj jej na drzwiach i pojedź na stary Dziki Zachód. Pomachaj hazardzistom forsą przed nosem i przystąp do rozgrywki. Jeśli masz dwa asy (as pik znaleziony przy żebraku w metrze i as kier znaleziony piętro wyżej na prawo przy jednym z pokerowych stołów) możesz oszukiwać, w innym wypadku odrzuć dwie karty. Po grze ustaw tu resonance tracer. To wydarzenie uruchamia inne, dzięki któremu możesz grać dalej: wartowniczka na środkowym piętrze pilnująca dalekich drzwi na prawo leży sparaliżowana; należy otworzyć drzwi i zagłębić się w korytarze. Po drodze podnieś puszkę farby. Gdy dojdziesz do końca korytarza, użyj na panelu śrubokręta i idź dalej. Po prawej stronie znajdziesz ukryte drzwi. Wewnątrz przykryj bombę pojemnikiem i rozwiąż Obcych. Teraz wciśnij najlepiej wszystkie przyciski na konsolach: jeden z nich otwiera windę w korytarzu, inny dach nad portem kosmicznym (bez tego nie opuścisz planety), jeszcze jeden uruchamia jednorękiego bandytę w kasynie, który dostarczy Ci dowolne ilości kredytów. Po wciśnięciu przycisku uruchamiającego taśmę z zapisem działań sabotażysty, kliknij szybko na uniwersalnym narzędziu, a usłyszysz hasło. Podnieś dekoder i użyj go dalej w otwartej dopiero co windzie. Pojedź na samą górę, a znajdziesz się przed czerwonym statkiem. Użyj PDA na robocie, przesuń dźwignię i powiedz hasło komputerowi. Otwórz pudełko i wyjmij wytrych. Uderz go dwukrotnie młotkiem. Wróć z powrotem do korytarzy – musisz odbyć męczącą podróż naokoło – i tym razem pojedź tylko piętro wyżej. Użyj wytrycha na panelu i przekrocz drzwi. Daj Milo wypowiedzieć się i nie aresztuj go, gdyż za-
kończy to niepomyślnie grę. Klucz
zamknięcia Fortuny to typowa kompu
rowa zagadka polegająca na stop
wym powtarzaniu motywu muzycz
kolorowego (bodajże 9 dźwięków/ko
rów) za każdym razem losowane
przez program. Wyjedź windą na g
i wręcz wartownikowi ucharakteryzo
ną na PDA pomalowaną farbą bute
czasu. Możesz opuścić Fortunę.

Istnieje oprócz tego parę niecie
wych wątków i przedmiotów: szufelka
stołu do kości, którą wyłowić może
szczęśliwą monetę glifnodo-graja, c
masa rzeczy do kupienia w barze, m
dzy innymi talizman, który możesz po
rować kobiecie przy jednorękim ban
cie (ten sam efekt uzyskasz posługu
się Probability Driverem), czy kość
upgrade'u PDA. Możesz też, pogada
szy z żebrakiem, udać się po wygra
na planetę Tracks, a potem podzielić
z nim bądź nie (jeśli zaś rozpoczni
z żebrakiem rozmowę bez kredytu p
duszy, to ten da Ci pieniądze, choć b
tipsów wyścigowych), jeszcze fragm
bomby pod klapą w podłodze w jedn
z korytarzy...

VERDRY

Wylądowawszy w ogrodzie użyj Re
lity Warp (RW) na Creeping Jenny,
rozmawiaj z nią, a następnie wy
Wejdź w dziurę. Z nieżywego drze
zabierz owoc i zasadź go w żyznej
mi. Z tego co wyrosło zerwij liście. U
wając ich przesuń obsydianowy kam
co w efekcie da Ci możliwość opuszcz
nia ekranu. Zanim to zrobisz użyj jed
RW na Elder and Sage i porozma
z nią. Po otrzymanych od niej sug
tiach wsiądź na Jester i poleć na pla
toidę łączącą ogon z kołem. Tam us
resonance tracer. Pojawi się nowa
kacja.

...W ogrodzie możesz także zerk
na krzak, porozmawiać z sobowtó
i pozostałymi roślinami, podnieść d
liść i to nim przegonić Elder and Sa
ewentualnie sporządzić miksturę z
sion trzech roślin, skruszyć ją młotk
i przyrządzić na obsydianie i zjeść...

W zarośniętym obszarze podnieś
linę i użyj na niej igieł z pnia, oczyść p
z resztek pnączy i napnij na nim sk
rośliny. Porozmawiaj z rośliną strzeg
bramy i wybębnij młotkiem na stwo
nym bębnie właściwy komunikat.

Oto mapa labiryntu. Z punktu wyjś
prowadzi droga w lewo i w prawo. Id
w lewo dojdziesz do pokoju z chłopc
oraz do tego z lodówką i oczami. J
pójdziesz w prawo, to po chwili d
dziesz do skrzyżowania. Droga w dó
w prawo zaprowadzi Cię do skrzy
pocztowej, a następnie do maluch
Jeśli wybierzesz się do góry to skręc
szy za chwilę w prawo znajdziesz się
długim marszu w pokoju bliźniaków,
obrawszy drogę wlewo dojdziesz do
dospadu. Zdążając do tych ostatn
dwóch lokacji pamiętaj, żeby na ko
nym rozstaju dróg pójść do dołu, g
wycieczka w górę sprowadzi Cię do p
ktu wyjścia.

Idź do chłopca. Stłucz młotkiem
tro, weź odłamki i oślep nimi oczy st
gące lodówki (można to również będ
później zrobić pyłkiem). Zdejmij z
dówki magnesy i informację. Ze środ
zabierz sopel mózgu, nożyce i garn
Odsuń lodówkę i wymontuj śrubokrę
silnik.

Do bliźniaków. Porozmawiaj, a dos
niesz łapacz snów. Użyj tego urządze
na odbiciu stopnia – uzyskasz pierw
z siedmiu. Otwórz szafkę i zabierz le
stwa. Zestawu pierwszej pomocy u
kiedy przez częste używanie RW s
niesz się nieprzyjemnie nierealny.
wórz ciężkie drzwi i przejdź przez
Znalazłszy się w galerii możesz zwa
Merriwind do butelki po syropie i za

kować łapaczem snów. Aby schwytać uciekający obraz ze stopniem, musisz uniemożliwić mu poruszanie się: wyjmij ruchomy gwóźdź, leżący obraz powieś na ścianie i otwórz drzwi zasłaniając kolejny hak. Przejdź do lokacji z wodospadem. Podnieś pyłek i mały liść. Dużym magnesem wydobądź dłuto, wyostrz je na skale, wbij w drzewo i posłuż się młotkiem – kolejny stopień. Poczęstuj teraz trzmiele pyłkiem zebranym z roślin wodnych (nie tym zwykłym) i porozmawiawszy z nimi użyj PDA na narzędziu ogrodniczym, które wykorzystaj za chwilę do rozgarnięcia kupy liści. Pod nimi znajdziesz ulotkę oraz blat – odpowiedni stół znajduje się w pokoju z oczami; po użyciu na nim RW domontuj blat, a dostaniesz stopień.

Wybierz się do skrzynki pocztowej. Podniosłszy lalkę Kordy pchnij chorągiewkę na skrzynce, otwórz skrzynkę, aby wyjąć i przeczytać list. Podnieś litery i nałóż je na pustą teraz kartkę papieru, włóż list do koperty, a tę do skrzynki. Zamknij, machnij dwukrotnie chorągiewką i otwórz, żeby wyciągnąć stopień.

Teraz do maleństw. Pogadaj z nimi i złap rybkę w momencie jak spadnie na chodnik. Możesz teraz pożyczyć im dwa stopnie, a po chwili staniesz się właścicielem stopnia należącego do nich, albo sprezentować im łódkę zrobioną z garnka, małego liścia i turbinki z lodówki, co doprowadzi do tego samego. Na koniec uzyskaj od nich lalkę ubraną w ich ciuszki.

Pozostał chłopiec. Podarowanie mu ciuchów maluchów zapewni Ci kolejny stopień. Możesz również spróbować dać mu sopel mózgu znaleziony w lodówce po użyciu RW.

Z siedmioma stopniami udaj się do galerii i użyj ich w holu, aby dostać się do ostatniego pokoju. Tutaj, aby zamknąć ten świat, musisz na początek zsynchronizować sześć zegarów: słoneczny i dziadka przestawia się po prostu przesuwając wskazówki, tak samo replikę Big Bena (jednak dopiero po uprzednim jej otworzeniu), zegar z kukułką używając RW, wodny zdejmując i zakładając pokrywkę, zaś elektroniczny z pomocą PDA. Następnie należy zepsuć wszystkie sześć zegarów oraz klepsydrę. Zerwij roślinę, skrusz ją młotkiem, zbij młotkiem klepsydrę i zbierz piasek. Piasek zmieszaj z rośliną i zalej wodą z pokrywki zegaru wodnego. Otwórz zegar dziadka śrubokrętem i użyj w nim sporządzonej substancji. Zabierz kukułkę i zamocuj ją na szczycie zegara wodnego, śrubokrętem zepsuj zegar elektroniczny i popchnij klepsydrę, by zasłonić zegar słoneczny. Replikę Big Bena potraktuj gwoździem. Wyjdź przez nowe drzwi. Podnieś kamień i włócznię. Kamień wrzuć do wody po lewej stronie. Kolejny dryfujący pień zatrzyma się na nim. Przejdź do połowy i wbij z drugiej strony włócznię. Tyle Verdry.

CABAL

Wyląduj na Glitter i zagraj z wiedźmą w szubienicę – odpowiedź na zagadkę brzmi: „Avalon Greer keeps his heart in an egg" – dostaniesz Animation Spell. Sprzed chaty zabierz ziemię, konewkę i wiadro. Otwórz drzwi i wejdź do środka. Ze stołu zabierz muszle i nóż. Wyszedłszy na zewnątrz możesz wyciąć trochę wosku z pszczelego gniazda i wyrzeźbić nożem mysz (Animation Spell) – ożywisz ją używając Magic Foci (MF), mysz nie zrobi jednak żadnego wrażenia na kocisku pilnującym magicznych ksiąg. Przelej wodę z wiadra do konewki i polej kota. Zabierz dwie książki i pergamin – czary: Opening Spell, Flaming Blast Spell i Communion Spell. Ustaw w chacie resonance tracer, nie zaszkodzi też nabrać do wiaderka potrawki z mięczaków pływającej sobie w kociołku na palenisku.

Wyląduj na Glass. Podnieś pióra i porozmawiaj z kapłanami. Posiadasz już odpowiedź na nurtujące ich pytanie (znasz Opening Spell). Zdradź im go, a nauczą Cię Communion Spell. Wejdź do świątyni. Zwróć się do najwyższego kapłana i klęknij przed ołtarzem, użyj MF na pergaminie i powstały Communion Spell na feniksie. Następnie połóż pióro na ołtarzu i odezwij się do ognistego ptaka. Ustaw resonance tracer i zabierz pobłogosławione pióro.

Poleć na Gem. Jednorożec blokuje miejsce, w którym należy ustawić tracer. Istnieją dwa sposoby rozwiązania tego problemu. Pierwszy banalny: zaczaruj jednorożca Magic Foci (Animation Spell), drugi, nieco bardziej złożony: pozbieraj leżące w śniegu różnokolorowe kamyki i zamocuj je na harfie, posługując się nożem wytnij parę włosów z końskiego ogona, naciągnij je na harfie i zagraj. Ustaw resonance tracer i pójdź do następnej lokacji. Porozmawiaj z królową spritów. W efekcie rozmowy dostaniesz nieco więcej punktów czaru i dowiesz się o istnieniu wieży Avalona Greera na planecie Glass. Pogadaj teraz z facetem-spritem po lewej – w zamian za wiedzę o czarach Opening Spell i Commandment Spell zdradzi Ci on Forceful WindsSpell. Z sosny zbierz lodowe kryształy i leć na Forge.

Dostać się do kopalni można stosując Opening Spell (weź lampę, zapal ją, bądź to stosując ogniste pióro, bądź używając jej na sobie, śrubokrętem otwórz muszlę i użyj na niej Magic Foci, a czar na drzwiach) lub przekupując strażnika potrawką przyniesioną w wiaderku – dostaniesz kluczyk. Przy tronie króla krasnali ustaw resonance tracer, gdy zrobiłeś to samo na trzech innych planetach zogniskuj na sobie MF i wymów zaklęcie: „Shining smooth, shining bright, worked by fire, heart of light". Porozmawiaj z królem i pożycz różdżkę bąbelkową pod zastaw PDA lub tracera (nie oferuj gotówki). Zanim opuścisz na zawsze Forge, posługując się młotkiem zdobądź dwa magnetyty tkwiące w skalnym słupie. Poleć pod Wulkan Chwały znajdujący się na Gem, o którego istnieniu przed chwilą się dowiedziałeś. Na latające oko rzuć Commandment Spell (MF na roztrzaskanym młotkiem kryształe), a następnie Flaming Blast Spell (MF na pobłogosławionym piórze). Podnieś je i użyj na sobie lub na bańce unoszącej się w powietrzu różdżki bąbelkowej. Podnieś różę. Opuścisz bańkę z sercem Avalon Greera. Możesz rozegrać to inaczej: najpierw wejdź do bańki, a potem złap oko i nie wracaj już na górę – serce pozostanie w środku.

Odwiedź Avalona Greera w jego wieży na Glass. Jeśli w trakcie rozmowy dasz mu serce, ów podda się, jeśli będziesz miał oko – ucieknie. Poleć jeszcze raz do chaty wiedźmy. W ogrodzie posadź różę i podlej ją konewką. Sięgnij po kwiat, a w ręku pojawi Ci się geoda. Przebij ją nożem, nóż usuń młotkiem i posadź geodę w ziemi. Ta urośnie do rozmiarów groty. Wejdź do środka. Podnieś drewno i chochlę, ze skały zaś wydłub śrubokrętem żółto-zielony kryształ. Drewno rzuć pod kocioł i podpal je ognistym piórem. Do kociołka nalej wody z konewki, podnieś następnie z podłogi węgielek i wrzuć go w ślad za wodą. Teraz użyj magnetytu na piórze, a na tym, co z tego wynikło skup moc MF. Powstały czar Forceful Winds Spell rzuć na kociołek. Dosyp teraz ziemi i wszystko zamieszaj, by na koniec dodać skruszony młotkiem żółto-zielony kryształ. Spróbuj wywaru. Zamknąłeś Cabal.

DYCE

Posługując się śrubokrętem odkręć drugi panel. Na układzie elektronicznym użyj PDA, a następnie Frequency Manipulator (FM) na systemie przywoływania windy. Teraz musisz rozwiązać zagadkę polegającą na odkrywaniu par takich samych symboli. Na początku przez chwilę wszystkie karty są odkryte i ten czas musisz wykorzystać do zapamiętania części z nich. Po skończonej robocie otwórz windę i wejdź do środka. Polecisz do miejsca, gdzie Deter broni dostępu do magnetycznej północy. W rozmowie z Milo wybierz opcję planu. Odkręć śrubokrętem panel, następnie użyj FM na kolejnym panelu, bardzo blisko Detera, a potem to samo uczyń na swoim. Pociągnij za zielona wajchę i naciśnij przycisk, a tarczę ustaw na godzinę dziewiątą, tak że zaświecą się trzy światełka i naciśnij odpowiedni przycisk. Nie zaszkodzi ustawić resonance tracer. Poleć do Chop Shopu i wejdź do budynku, zabierz kartę i wyjdź na zewnątrz użyć jej na robocie bibliotecznym. Koniecznie obejrzyj książkę, którą otrzymałeś i wróć, aby podarować ją doktorowi. Następnie weź z półki narzędzia i podaj doktorowi J5. Na koniec posługując się PDA dostarcz mu namiary zbroi Detera, a zarobisz 50 000.

Przyleciwszy do posiadłości O'Ryana użyj PDA na szybkach i użyj jednej na laserach. Gdy zjedziesz na dół windą skieruj się do drzwi z symbolem Cabal. Wewnątrz zastaniesz zastawiony stół, przy którym, jeśli nie zaaresztowałeś go na Cabal, będzie tu wieczerzał Avalon Greer. Nie mam pojęcia jak zaaresztować go tutaj, więc polecam dokonanie tego na jego planecie w wyżej opisany sposób. Ze stołu weź udko indyka. Przesuń skrzynię, podnieś mały kluczyk i otwórz kufer, by wyjąć z niego kartę z symbolem Verdry.

Za drzwiami z symbolem Fortuny pilotem leżącym pod ekranem lub FM włącz telewizor. Śrubokrętem odkręć panel i wydłub układ zdalnego sterowania. Ze stołu weź odcinek biletu, a spod poduszki wydobądź monetę. Posłużywszy się kartą wejdź do pokoju Verdry. Tak samo jak w przypadku Avalona Greer, o ile nie złapałeś jej do butelki na Verdry, zastaniesz tu Merriwind. Wykonaj następujące dziwaczne czynności. Młotkiem zbij szybkę, za którą jest kamerton. Kamertonem zbij szkło w teleskopie, otwórz pudełko, z pajaca zdejmij okulary i stłucz je cegłą swobodnie unoszącą się w powietrzu. Otwórz okno, a potem paszczę potwora. Rosnący sobie w trawie grzybek zamieni się w zatyczkę. Posługując się jednym z narzędzi ukradzionych doktorowi (grip clamp) odkorkuj ją (nastąpi teraz ewentualne aresztowanie Merriwind) i sięgnij do dziury, by wyłowić kartę z symbolem Urbs oraz flet. Na koniec wrzuć monetę do maszyny z gałkami ocznymi i zabierz tę, która wypadła.

Z kartą przekrocz drzwi z symbolem Urbs. Dobądź śrubokrętu i otwórz drzwiczki na nodze robota, by zainstalować tam układ zdalnego sterowania z telewizora w pokoju Alachry. Uruchom robota FM. Opuść pokój. Odkręć śrubokrętem pokrywkę na głowie robota i użyj na obwodzie PDA. Wejdź do pokoju Dwistora i zagraj mu na flecie. Otruj bestię indykiem i podnieś drugą połówkę biletu, aby połączyć ją z tą znalezioną na stole u Alachry. Poleć do Kasyna. Spotkawszy Alachrę wybierz bombę w lewej ręce. Porozmawiaj następnie z robotem na początku kolejki, a potem daj mu oko. Spieniędź w okienku zwycięski bilet i ze 100.000 idź do Seleny, siedzącej nieopodal swego statku. Polecicie aresztować O'Ryana.

Finałowa rozgrywka ma trzy możliwe scenariusze. Właściwy wybór to scenariusz drugi, czyli schwytanie złoczyńcy. Wewnątrz budynku użyj PDA na wirującym globie, ustaw resonance tracer, użyj FM na czerwonym prostokącie i zmiażdż baterię młotkiem. Pełny sukces zależeć będzie od tego, czy pozostali piraci siedzą w więzieniu. Polecam więc aresztowanie Avalona Greer na Cabal, zaś Merriwind proponuję nie nabijać w butelkę i dla pewności przymknąć na Dyce. Być może nie bez znaczenia dla złapania wszystkich jest również pomaganie Milo w jego wysiłkach na Jungen, a więc szybkie przekazywanie informacji z pokładu Jester: list Avalona Greer znaleziony w jego wieży i wskazówki od Feniksa na Cabal oraz groźby sobowtóra i broszura o Jungen na Verdry.

Na koniec zaznaczam, iż jest na Dyce cała masa podejrzanych przedmiotów: mózg i ręka w śmietniku przed Chop Shopem, ramię, które można zabrać po kolejnej wizycie u doktora. Winogrona z pokoju Avalona Greer i zepsute PDA po walce z Dwistorem.

Dixie

ONCE UPON A FOREST

Oto solution gierki przeznaczonej dla młodszej części graczy ze względu na jej łatwość. Lecz mimo wszystko uważam, że może się to komuś przyda:

DAY 1

Podnieś z podłogi deski i wełnę, a z biurka tryby. Popatrz przez lunetę na las. Gdy wyjdziesz z domu, podnieś z ziemi kamyki, po czym zbadaj dziurę w ziemi. Następnie skieruj się w prawo, a po drodze zbieraj patyki i liście. Spotkaną łasicę obrzuć kamieniami (to jest brutalne, ale w końcu tak już jest na tym świecie). Przesuń (czyt. odgarnij) mech ze skały i kontynuuj wędrówkę. Z rosnącego opodal drzewa zerwij pnącza. W następnej komnacie nastąpi porwanie Abigail. Lecz nie przejmuj się. Krzyknij do dziury w drzewie, lecz gdyby to nie pomogło, zerwij rosnący niedaleko liść i ponów swój czyn. Uwolnisz Abigail i przy okazji zgarniesz pióro sowy.

DAY 2

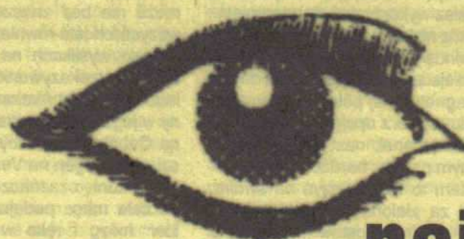
Podnieś leżące na ziemi: procę i pajęczynę. Kieruj się na północ. Obok kamienia leży gumka. Podnieś ją i idź na wschód. Porozmawiaj z czaplą po czym zbierz walające się po ziemi kamyki i zerwij rosnącą nieopodal trzcinę. Wróć w miejsce, od którego zacząłeś ten dzień i skieruj się w kierunku góra-prawo. Powinieneś dojść do stawu. Porozmawiaj z siedzącą tam żabą (da Ci ona wskazówki gdzie powinieneś się udać), po czym zerwij liść lilii wodnej. Następnie udaj ponownie na początek i przejdź przez tajemne przejście. Użyj puszki w celu odblokowania wody. Teraz udaj się do czapli i porozmawiaj z nią. Skieruj swe kroki w prawo, gdzie będzie leżał patyk. Podnieś go i na planszy obok porozmawiaj z ptakiem (poczekaj aż wyjdzie).Teraz możesz iść na wschód, a potem nad staw. Dzięki liściowi lilii przedostaniesz się na drugą stronę. Atakującą Cię żmiję pociągnij za ogon i uderz kijkiem. Po dopłynięciu do brzegu idź na południe. Lisa możesz się pozbyć używając dźwigni. Idź w lewo, podnieś kijek oraz zerwij roślinę. Po tym wszystkim powróć nad staw.

DAY 3

Skieruj swe kroki (znowu?!) na wschód. Aby przejść przez rurę, musisz odkręcić śrubę znalezionym kijkiem. Rozmawiaj ze wszystkimi napotkanymi zwierzakami. Zbudują one pojazd, którym odlecą. Ty natomiast idąc dalej znajdziesz drugą i ostatnią potrzebną Ci roślinę. To już koniec bajki.

SIMON

WYBRALIŚMY DLA CIEBIE



to co najlepsze



Najlepsze gry dotrą do Ciebie najprostszą z możliwych dróg:
do domu, za zaliczeniem pocztowym.
Wystarczy wypełnić kupon i wysłać go na adres:

WYSYŁKOWA SPRZEDAŻ WYDAWNICTW KOMPUTEROWYCH

WYDAWNICTWO **Bajtek**, ul. Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa

Tytu gry:	Producent:	Wymagania:	Cena:
Batman Returns	Gametek	386	48,80 zł
BC Racers	Core Design	386	53,68 zł
Big RedAdventure	Core Design	386	70,76 zł
Blade of Destiny	US Gold	AT	48,80 zł
Bureau 13	Gametek	386	48,80 zł
Buzz Aldrin's Race into S.	Electronic Arts	AT	48,80 zł
Cannon Fodder 2	Virgin	386, 8 MB	48,80 zł
Colonization/PL	MicroProse	AT	85,40 zł
Christmas Lemmings 94/95	Psygnosis	AT	48,80 zł
Cuckoo Zoo/ PL	Electronic Arts	386	48,80 zł
Dracula	Psygnosis	AT	18,30 zł
Guilty	Psygnosis	386	48,80 zł
Harpoon II	Electronic Arts	386	48,80 zł
Humans 2	Gametek	AT	36,60 zł
Innocent	Psygnosis	AT	46,36 zł
KA-50 Hokum	Virgin	386	48,80 zł
Kingmaker	US Gold	AT	48,80 zł
King's Table	Gametek	386	36,60 zł
Klik & Play	Europress	386	85,40 zł
Lands of Lore	Virgin	386, 2 MB, 21 HDD	48,80 zł
Leisure Suit Larry VI	Sierra	386, 15 HDD	48,80 zł
Litil Divil	Gremlin	386	69,54 zł
Nomad	Gametek	386	48,80 zł
Patriot	Electronic Arts	386, SVGA	40,26 zł
Retribution	Gremlin	386	97,60 zł
Return of the Phantom	Microprose	AT, 2 MB, EGA/VGA	48,80 zł
Shadowcaster	Origin	386, 16HDD	48,80 zł
Scottish Open	Core Design	386	58,56 zł
Soccer Kid	Krisalis	386	47,58 zł
Subwar 2050/PL	MicroProse	386, 1 MB	79,30 zł
Star Crusader	Gametek	386, 2 MB	48,80 zł
System Shock/PL	Origin	486, 30 HDD	103,70 zł
Task Force	Microprose	386, 2 MB, MCGA/VGA	48,80 zł
Teenagent	Mirage	AT, 2 MB RAM	49,41 zł
Tesserae	Gametek	386	36,60 zł
TFX	Ocean	386	115,90 zł
The Games	Ocean	AT, 4 MB RAM	24,40 zł
UFO; Enemy Unknown	Microprose	386, 2 MB	48,80 zł
Universe	Core Design	386	58,56 zł
Utopia	Gremlin	386, 2 MB	30,50 zł
Zool	Gremlin	386	36,60 zł
Zool 2	Gremlin	386, 2 MB	46,36 zł
X-COM: Terror z głębin/PL	MicroProse	486	85,40 zł

Kolekcja Klasyki Komputerowej

Tytu gry:	Producent:	Wymagania:	Cena:
Budokan	Electronic Arts	EGA/VGA	18,30 zł
Cadaver/Payoff	MicroProse	EGA/VGA	24,40 zł
Car & Driver	Electronic Arts	VGA, 4MB	30,54 zł
Dungeon Master	Psygnosis	VGA	24,40 zł
F-19	MicroProse	EGA/VGA	18,30 zł
Future Wars	Delphine Soft	EGA/VGA	24,40 zł
Hoyle Book of Games vol. 1	Sierra	EGA/VGA	18,30 zł
Hoyle Book of Games vol. 2	Sierra	EGA/VGA	18,30 zł
Hoyle Book of Games vol. 3	Sierra	EGA/VGA	18,30 zł
King's Quest 1	Sierra	EGA/VGA	30,50 zł
Legends of Valour	US Gold	VGA	24,40 zł
Links – Golf	Access	VGA	18,30 zł
Manhunter 2	Sierra	EGA/VGA	24,40 zł
Midwinter II	MicroProse	EGA/VGA	24,49 zł
Operation Stealth	Delphine Soft.	VGA	24,40 zł
Police Quest I	Sierra	VGA	30,50 zł
Quest for Glory I	Sierra	VGA	30,50 zł
Rampart	Electronic Arts	EGA/VGA	18,30 zł
Risky Woods	Electronic Arts	EGA/VGA	18,30 zł
Space Quest I	Sierra	VGA	30,50 zł

Programy Edukacyjne IBM PC 3.5"

Softeczka 1	IPS CG, NIKITA	VGA	29,89 zł
Softeczka 2	IPS CG, NIKITA	VGA	29,89 zł
Softeczka 3	IPS CG, NIKITA	VGA	29,89 zł
Softeczka 4	IPS CG, NIKITA	VGA	29,89 zł

KIXX IBM PC 3.5"

3D Pool	Firebrit	9,76 zł
Action Fighter	MicroProse	9,76 zł
Bionic Commando	MicroProse	9,76 zł
Blasteroids	Tengen	9,76 zł
Carrier Command	Rainbird Soft.	9,76 zł
E-motion	US Gold	9,76 zł
Indiana Jones Action	Lucas Arts	9,76 zł
MicroProse Action	MicroProse	9,76 zł
Operation Harrier	US Gold	9,76 zł
Rick Dangerous 1	CoreDesing	9,76 zł
Rick Dangerous 2	CoreDesing	9,76 zł
Robocod	Millennium	9,76 zł
Stunt Car Racer	MicroProse	9,76 zł
Xenon II	BitmapBrothers	9,76 zł

Amiga (wymagania 1 MB)

Apidya	Team 17	32,94 zł
Assassin	Team 17	32,94 zł
Arcade Pool	Team 17	38,43 zł
Alien Breed	Team 17	41,48 zł
ATR	Team 17	84,18 zł
Alien Breed Tower Assault	Team 17	68,32 zł
Body Blows+Superfrog+Over.	Team 17	68,32 zł
Body Blows	Team 17	28,67 zł
Cardiaxx	Team 17	23,18 zł
Deep Core	ICE	25,62 zł
Drakula	Psygnosis	18,30 zł
Fields of Glory	MicroProse	48,80 zł
Furry of the Furries	Mindscape	60,39 zł
Hired Guns	Psygnosis	46,36 zł
Humans 2	Gametek	30,50 zł
Innocent	Psygnosis	32,94 zł
K - 240	Gremlin	61,00 zł
King's Table	Gametek	63,00 zł
Kingmaker	US Gold	61,00 zł
Lost in Mine	MarkSoft	30,50 zł
Mr Tomato	Avalon	20,74 zł
Overdrive	Team 17	28,67 zł
Skid Marks	Acid Software	45,14 zł
Syndicate	Bullfrog	58,56 zł
Theme Park	Electronic Arts	79,30 zł
Titanic Blinky	Avalon	17,69 zł
Total Carnage	ICE	25,62 zł
Trolls	Flair	26,84 zł
Tornado	Digital Integ.	63,44 zł
Utopia	Gremlin	30,50 zł
Za Żelazną Bramą	Ego	26,84 zł
Zool	Gremlin	36,60 zł
Zool 2	Gremlin	43,36 zł

Amiga 1200

Fields of Glory	MicroProse	48,80 zł
Guardian	Acid	38,43 zł
New World of Lemmings	Psygnosis	48,80 zł
Oscar	Flair	32,94 zł
Roadkill	Acid	38,43 zł
Super Skidmarks	Acid	47,58 zł
Super Stardust	Team 17	91,50 zł
Theme Park	Electronic Arts	79,30 zł
Tornado	Digital Integ.	66,49 zł
UFO: Enemy Unknown	MicroProse	67,10 zł

KLASYKA

Cadaver / Pajoff	MicroProse	24,40 zł
Colonel's Bequest	Sierra	24,40 zł
Cruise for a Corpse	Delphine Soft	24,40 zł
Desert Strike	Electronic Arts	24,40 zł
Dungeon Master	Psygnosis	18,30 zł
F- 19	MicroProse	18,30 zł
Future Wars	Delphine Soft	24,40 zł
King's Quest 1	Sierra	30,50 zł
Knights of the Sky	MicroProse	24,40 zł
Legends of Valour	US Gold	24,40 zł
Links - Golf	Access	18,30 zł
Manhunter 2	Sierra	24,40 zł
Midwinter II	MicroProse	24,40 zł
Operation Stealth	Delphine Soft	24,40 zł
Risky Woods	Electronic Arts	18,30 zł
Space Quest I	Sierra	30,50 zł

Kupon znajduje się na stronie 45.

Objaśnienia do skrótów stosowanych w kolumnie wymagania:
AT - At 12 MHz, 1 MB RAM, VGA, miejsce na dysku twardym; 386 - 386SX, 4 MB RAM, VGA, miejsce na dysku twardym; 486 - 486DX 40 MHz, 4 MB RAM, VGA, miejsce na dysku twardym, karta dźwiękowa z WaweTable, mysz.

Katalog z pełną ofertą wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty ze znaczkiem.

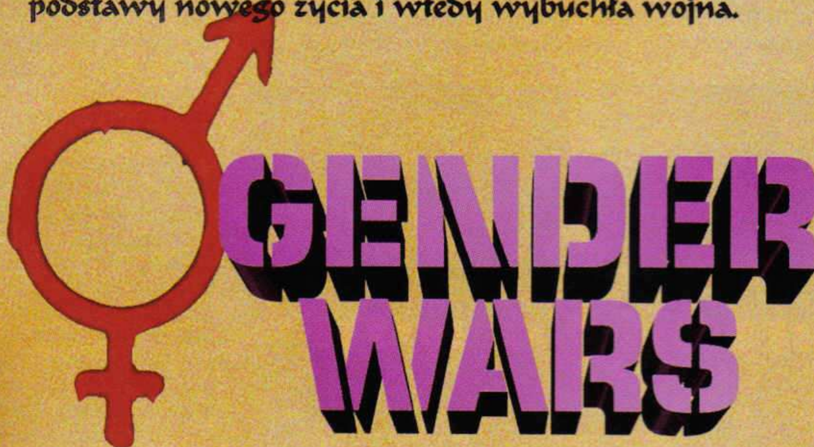
Digital Multimedia Group



00-855 WARSZAWA UL.GRZYBOWSKA 39 TEL/FAX (22) 620 82 99, 24 03 14

OBWIESZCZENIE

Wojna pomiędzy kobietami i mężczyznami rozprzestrzenia się w sposób niekontrolowany.
Książki historyczne pełne są przypuszczeń jak doszło do tego konfliktu.
Wygląda na to, że dominacja mężczyzn zakończyła się w okresie "Ładu Politycznego".
Równość płci tolerowana była przez jakiś czas, ale powoli obie płcie zaczęły zwalczać się, podzieliły się i żyły oddzielnie bez normującego wpływu naturalnych przeciwieństw.
Przez kilka lat stereo-typowe męskie i damskie rządy utworzyły podstawy nowego życia i wtedy wybuchła wojna.







KINGDOM O' MAGIC



W wymyślonym miejscu i łatwo zapomnianym czasie leży Królestwo Magii.
Miejsce zalane głupotą, przesączone perwersją, pachnące domem, przyjemnie niesmrodliwe.
Jako Sidney Wężowiec, albo Shah-Ron weź udział w czarnej komedii w towarzystwie gburowatego Karczmarza i jego czarujących kolegów.

SCi

Jest taktycznie

Stała rubryka pod redakcją Sir Haszaka

Do wiadomości wszystkich dobrych ludzi nieodróżniających plutonowego od pułkownika


marszałek Rydz-Śmigły
takie gry się nie zdarzają
96-100 %


generał Jaruzelski
absolutna rewelacja
91-95%


pułkownik Dowgird
wspaniała
86-90%


major Hermaszewski
bardzo dobra
81-85%


kapitan Kloss
dobra
71-80%


porucznik Colombo
niezła
61-70%


chorąży Zawsze Zdąży
przeciętna
51-60%


plutonowy Jeleń
kiepska
41-50%


kapral Wichura
tragiczna
21-40%


szeregowy Czereśniak
aaaaaaaaaa!
1-20%

Hej chłopcy (oraz, być może, dziewczęta)! Powiedzcie, czyż każdy z Was nie marzył o karierze muzyka rockowego? No jasne – te tabuny rozhisteryzowanych fanek (fanów) wdzierających się za kulisy, tłumy, opromieniający Was blask sławy... Niestety, większości z nas nie jest to pisane. Ale od czego komputery? Tak, wiem, słowo „menadżer" większości graczy kojarzy się raczej z piłką nożną bądź wyścigami. Ale menadżer zespołu rockowego? A dlaczegóż by nie? Dawno, dawno temu pojawił się „ROCK STAR ATE MY HAMSTER". I od tego czasu nic. No cóż, temat faktycznie niezbyt typowy, za granicą być może mało dochodowy. Nasi rodacy natomiast wykazali się inwencją i oto jest – „ROCKSTAR", w pełni polski symulator zespołu rockowego.







ROCKSTAR

Pieniądze, sława, panienki – wszyscy znamy jasne strony bycia gwiazdą. Ale czy ktoś się zastanawiał, jaką drogę musi pokonać muzyk aby wspiąć się na szczyt? Chcesz się dowiedzieć? Zagraj.

Myślisz, że wystarczy wziąć sprzęt, dać ogłoszenie do prasy i czekać na deszcz ofert? Nic bardziej błędnego. Życie przyszłej gwiazdy zaczyna się o wiele bardziej prozaicznie.

Zasady gry nie są zbyt skomplikowane. Twoją podstawową czynnością życiową przez kilka pierwszych miesięcy będzie... czekanie. Przede wszystkim na oferty pracy. Oczywiście nie będzie to praca w branży. Na początku możesz raczej spodziewać się propozycji pomocy przy budowie drogi, ratowania miasta po przejściu tornada itp. Jak więc znaleźć się w muzycznym światku? No cóż. Z posiadanym sprzętem możesz najwyżej przygrywać na imprezach w remizie. Zasada wybijania się jest więc prosta – zarabiaj, gdzie możesz, inwestuj w sprzęt i czekaj na lepsze oferty. Niestety, autorzy gry postanowili tu nieco namącić – irytująco wiele kontraktów zostaje z różnych powodów zerwane. O ile brak zapłaty po wywołaniu koncertowych zamieszek można zrozumieć, to wyjątkowo denerwujące jest to w przypadku wielkich imprez rockowych – organizatorzy Woodstock III nie zostawiliby raczej zespołu na lodzie. Początkowo zarabiasz grosze. W miarę jednak unowocześniania swego „zakładu pracy" zaczną się pojawiać coraz bardziej interesujące propozycje. Interesujące zarówno ambicjonalnie jak i finansowo. I tak to wygląda. Oczywiście w wielkim skrócie.

Autorzy gry zadbali o spore jej urozmaicenie. Twoja aktywność zależy od wielu czynników. Każdy z członków Twego czteroosobowego zespołu to indywidualność. Każdy jest mniej lub bardziej sprawny intelektualnie, odporny, ma płodny umysł, zróżnicowaną motywację do działania. Jak się okazuje, większość prac jest dla Twych kumpli dość męcząca. I to zarówno fizycznie, jak też i psychicznie (przesiadywanie w knajpie w towarzystwie podejrzanej klienteli może bardzo poważnie odbić się na zdrowiu i morale). Na szczęście każdy ze wskaźników sprawnościowych można w jakiś sposób (mniej lub bardziej konwencjonalny) poprawić. Zdrowie – wiadomo. Wystarczy poddać się leczeniu w renomowanej klinice. A morale? O to możesz zadbać co niedzielę o godzinie 8 rano – wystarczy wziąć udział we mszy w pobliskim kościele. I oczywiście powiększyć odpowiednio ciężar tacy.

Nie samymi chałturami jednak człowiek żyje. Było nie było jesteście prawdziwym zespołem. Może więc warto by było od czasu do czasu coś nagrać? Nic prostszego – wystarczy wybrać tytuł piosenki i rozp czą tworzenie. Potem ją nagra (w odpowiednim do stanu konta st diu), dokręcić teledysk, odpowiedn go wypromować i czekać. Szczera mówiąc jest to według mnie niezb dopracowany (a przecież kluczow element gry. Po pierwsze – trafien debiutanckiego singla nieznan grupy na pierwsze miejsca list prz



bojów na całym świecie jest niem nierealne, a najlepszym wypadk niezwykle rzadkie. Po drugie – wy rodukować można zaledwie 3000 krążków – jak w takiej sytuacji coko wiek może dostać złotą płytę? I je to chyba nieco za mało jak n ogólnoświatową dystrybucję. N ale niech już będzie – nie jest przecież superrealistyczny symul tor dla potrzeb szkoły biznesu.

Kiedy uda Wam się stworz wystarczającą liczbę piosene czas pomyśleć o wydaniu album Tutaj sprawa jest równie prosta w przypadku singla. A później, kied zyski ze sprzedaży osiągną odp wiednio wysoki poziom, można p myśleć o trasie koncertowej (ch ciaż w rzeczywistości jest przecie dokładnie odwrotnie – to trasa pr muje nowy album).

Gra ta ma dwa słabe punkty początek i koniec. Na początku w bicie się jest naprawdę trudne – s me kiepsko płatne oferty, do teg jeszcze cotygodniowa opłata za w pożyczony sprzęt, zdrowie tracon w knajpach, wydatki na dokształc nie – bywa ciężko. Natomiast n końcu – rutyna. Kiedy już wyjdzies na swoje jedynym problemem je konieczność zachowania cora dłuższych przerw pomiędzy kole nymi sesjami nagraniowym (w przeciwnym wypadku piosen będą coraz gorszej jakości). Po tym możesz już tylko liczyć pienią dze i korzystać z życia. Ale cz w gruncie rzeczy nie o to chodzi?

LU

PS. Jest to (nareszcie!!!) polsk menadżer z przyzwoitą oprawa Szczególnie spodobały mi się a warelopodobne rysuneczki. Ta trzymać!

Producent: Mirage
Rok wydania: 1996
Komputery, na których chadza
A500 lub lepsza

Battles in Time

Ostatnio bardzo modne stały się podróże w czasie. Taką podróż w stylu strategicznym załatwiła nam firma QQP, znana chociażby z „Perfect Generala". Pomysł może niezbyt ostatnio oryginalny, ale jego możliwości zostały nieźle wykorzystane.

Czym się bawić?

W tej czysto wojennej grze zadanie jest proste: jako wódz jednej z walczących armii należy zgromadzić jak największej punktów za poszczególne misje rozgrywające się w prehistorii, średniowieczu, podczas II Wojny Światowej i w przyszłości. Celem kampanii jest awansowanie do etapu, gdzie spotkamy się z przybyłymi na Ziemię Obcymi (oczywiście należy z nich zrobić wtedy mokrą plamę). W każdej epoce dysponujemy innymi rodzajami broni (sprowadzają się one do 2 rodzajów – ręcznej i miotanej), różniącymi się na tyle, iż za każdym razem walczy się nieco inaczej.

Wygranie danego scenariusza sprowadza się do zajęcia i utrzymania miast, za które otrzymujemy punkty określające nasz wynik. Od wielkości opanowanych miast zależą z kolei punkty, które możemy wydać w kolejnej turze na zakup jednostek wojskowych, łączonych w armie zaczepne. Prócz nich daje się formować także patrole zwiadowcze (małe i szybkie), oddziały forteczne (powolne i zazwyczaj liczne) i jednostki służące zmyleniu przeciwnika (liczne, ale znikające przy pierwszym kontakcie z wrogiem). Te 3 typy jednostek kupujemy za niewielką liczbę punktów, ale to komputer decyduje, co się w nich znajdzie (kupujemy tanio kota w worku). Zazwyczaj jednak się opłaca, bowiem nabywanie jednostek na sztuki i tworzenie z nich armii zaczepnych jest dość kosztowne.

Prócz mapy strategicznej, na której dowodzimy armiami, na czas bitwy przenosimy się na szczegółową mapę taktyczną. Tam rozmieszczamy swą armię i podejmujemy bezpośrednią walkę z przeciwnikiem. Wyjątkiem jest przygniatająca przewaga jednej ze stron. Wtedy słabsza armia wycofuje się bez bitwy.

Wszystkie nasze działania i w skali mikro, i w skali makro, są dzielone na tury. Nie zwalnia nas to od szybkiego wydawania rozkazów. Na każdą turę przypada bowiem limit czasowy. Zmieszczenie się w nim daje nam dodatkowe punkty.

Opanowywanie miast i zwalczanie wrogich armii przerywane jest działaniami dyplomatycznymi, ograniczającymi się do proponowania pokoju lub wypowiadania wojny. Nie można jednak prowadzić polityki pokojowej – z kimś zawsze trzeba mieć wojnę!

Czas na rady, czyli rady przydatne w czasie

1. Dyplomacja – starać się pozostawać w stanie wojny tylko z jednym państwem.

2. Bitwa – rozmieszczenie oddziałów. Wojska broniące jako pierwsze przechodzą do fazy ostrzału, dlatego powinny znaleźć się jak najbliżej przeciwnika, zwłaszcza gdy obszar rozlokowania wojsk atakującego jest niewielki i znajduje się blisko krawędzi mapy (w innym wypadku ryzykujemy, że atakujący cofnie swe siły na początku i umknie przed pierwszą salwą). Jako atakujący należy uszykować swe oddziały jak najdalej od broniącego, gdyż dysponujemy jako pierwsi fazą ruchu i ewentualne przygotowanie artyleryjskie trafi w próżnię. Z zasady jednostek nie należy ustawiać blisko siebie, a artylerię, podatną na ataki wroga, schować za przeszkodami terenowymi lub przydzielić jej eskortę dzielącą ją od linii wroga.

3. Taktyka bitewna. Należy niszczyć oddział do cna, a nie napoczynać kilku oddziałów. Mamy wtedy pewność, że w następnej turze bitwy przeciwnik będzie dysponował mniejszą siłą ognia. Często bardziej opłaca się zaatakować jednostkę mocno uszkodzoną, mimo iż nie mamy pewności trafienia, niż jednostkę świeżą, którą trafimy na pewno (zwłaszcza przed naszą fazą ruchu – po naszym ruchu zlikwidowana jednostka zniknie).

Tak, ale...

Gra sprawuje się całkiem nieźle, mimo iż nie robi wrażenia produktu dopieszczonego. Ujęła mnie niezła inteligencja przeciwników sterowanych przez komputer, zwłaszcza podczas bitew. Przy wyrównanych siłach nawet na najniższym poziomie pokonanie komputera było pasjonującą rozrywką. Logicznymi utrudnieniami wydają się także opóźnienie o kilka tur produkcji w nowo zdobytym mieście i możliwość zajęcia miasta przez armię wystarczająco liczebną by podporządkować sobie miasto, o określonej wielkości. Dzięki temu nie zdarzają się dowcipy w stylu zajęcia metropolii przez jednostkę zwiadowczą.

Do niekonsekwencji gry zaliczyłbym nałogowe już w produktach QQP przyznawanie ostatniej salwy jednostce, która w ostatnie turze walki została zniszczona przez przeciwnika czy uzależnienie szybkości poruszania się armii od wchodzącej w jej skład liczby jednostek, a nie ich mobilności.

Osobnym tematem jest oprawa muzyczna i graficzna. O ile pole bitwy prezentuje się dobrze, o tyle mapa strategiczna tylko nieźle, a grafiki przenoszące nas w kolejne strefy czasowe już całkiem kiepsko. Muzykę też trzeba wyłączyć po niedługiej chwili, gdyż szybko staje się przykra dla systemu nerwowego.

„Battles in Time" nie będąc produktem wybitnym pozwala jednak spędzić mile czas przy komputerze. Nie stanowi rozrywki dla estetów, ale powinna zadowolić rasowych strategów.

Sir Haszak



Potwory atakują

Producent: QQP
Rok wydania: 1996
Dystrybutor: CD Projekt
Komputery, na których chadza: 386 SX/25, 4 MB RAM, CD-ROM



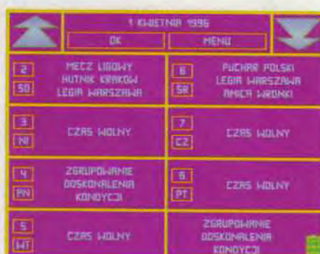




Jest taktycznie

Był kiedyś program zatytułowany „Trener", który chyba jako jedyny był menedżerem ligi polskiej na C64. Choć składał się on w całości z tekstu, z miejsca stał się przebojem. A my musieliśmy potem przez rok tłumaczyć, gdzie mieści się firma Adersoft (chyba jedyne miejsce, gdzie można było grę kupić), sprawca całego zamieszania.

Otwartym tekstem Pol-GOL!



Gdy już niemal zapomnieliśmy o sprawie, Adersoft przysłał kolejny swój produkt. Oczywiście jest to menedżer ligi, ale tym razem nie tylko polskiej.

Zamiast grafiki

Staram się tego nie robić, ale zacznę od oprawy. Ta bowiem szokuje skromnością. W dobie produktów z imponującą oprawą graficzną wykorzystującą wysoką rozdzielczość w co najmniej 256 kolorach menedżery piłkarskie wyglądają ubogo. „Pol-GOL!" portafi się jednak wyróżnić ubóstwem nawet w tym towarzystwie. Za wszystkie atrakcje wizualne wystarczyć musi widziane z góry boisko (właściwie jedynie podczas meczów) i tekst w rozdzielczości 640x480: wyraźny, prosty, doskonale czytelny (z wyjątkiem menu rekordów), choć tworzący z tłem dość paskudne zestawienie kolorów.

Muzyki też na wszelki wypadek nie załączono. Przyznam, że takie podejście wywołało w redakcji dość nieprzychylne komentarze. Gra od strony merytorycznej przedstawia się o niebo lepiej, po drodze trzeba się jednak przyzwyczaić do mało urozmaiconej formy.



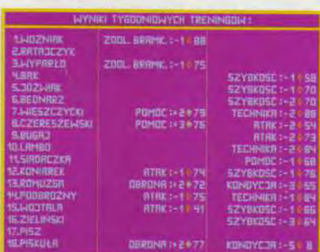
Opcje przedmeczowe

Jeśli nie zniechęci nas szata graficzna, „Pol-GOL!" powinien się nam spodobać. Znaleźć w niej można większość opcji, o których marzy każdy miłośnik piłkarskich menedżerów.

Przede wszystkim możemy wybrać sobie nie tylko ligę polską, ale także jedną z kilkunastu lig europejskich, a nawet ligi, w których biorą udział drużyny międzynarodowe. Lądujemy w pierwszej lidze i wszystko się zgadza prócz składów. Nazwiska piłkarzy są bowiem losowo przydzielane do drużyn na początku pierwszego sezonu.

Podstawą, jak w każdej tego typu grze, są pieniądze. Można je zarobić sprzedajac reklamy na stadionie, bilety (nie ustalamy ich ceny), prawa do transmisji telewizyjnych, pobierając opłaty od właścicieli budek z hamburgerami, grając w zakładach piłkarskich, otrzymując pewne sumy od władz lokalnych i zarabiając na rozbiórce stadionu! O ile pierwsze trzy sposoby są spotykane w niemal każdym programie, o tyle transmisje telewizyjne są rzadkie, obstawianie wyników meczów niemal nie występuje, a zrzutka władz lokalnych na klub to nasza narodowa specyfika. O rozbiórkach, mówiąc szczerze, jeszcze nie słyszałem. By brać udział w hazardzie musimy mieć jedynie gotówkę, natomiast zarobienie na transmisji telewizyjnej wymaga spełnienia paru sensownych warunków.

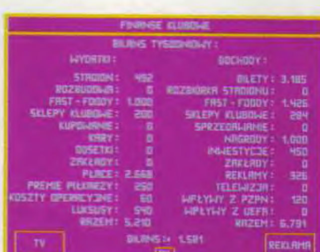




Zarobiony kapitał trwonimy na pensje dla zawodników, transfery (to dziwne, ale można sprzedawać tylko piłkarzy, którzy już grali), rozbudowę stadionu oraz ochronę, bez której co jakiś czas wybuchają na stadionie bójki, a wtedy zazwyczaj należy zapłacić karę.

W chwilach wolnych można zatrudniać i zwalniać personel dodatkowy, który przedstawia się dość imponująco. Prócz standardowych trenerów w paru sortach możemy zatrudnić psychologa, kierownika klubu kibica, dyrektora stadionu, czy daradcę finansowego. Kłopot polega na tym, iż etatów jest średnio dwa razy mniej niż ludzi, którzy są nam potrzebni. Trzeba zatem podejmować trudne decyzje czy zatrudnić trenera bramkarzy, by ich poziom przestał spadać, czy raczej psychologa, by morale drużyny nie cierpiało zbytnio po porażce. Z kolei zbyt częste zmiany specjalistów pociągają za sobą konieczność płacenia sporych odpraw. Trudny wybór.





Na boisku

Ten kawałek programu najmniej przypadł mi do gustu. Przede wszystkim nie można zrezygnować z meczu zadowalając się samym wynikiem. Podczas każdego spotkania musimy siedzieć przy komputerze z myszą w pogotowiu, bo trzeba będzie kliknąć w razie otrzymania przez naszego zawodnika kartki. Co więcej, nawet jeśli ją dostanie, nie przeszkadza mu to biec dalej z piłką i dokończyć akcji. Jawnie lekceważony sędzia odpłaca się tym samym nie dyktując po faulach rzutów karnych czy wo nych. Autów i rzutów rożnych ta że się nie dopatrzyłem.

Brak przerw w grze stał się p wodem, dla którego wszelk zmiany zawodników przeprowa dzane są w trakcie gry. Teoretyc nie możemy zmienić zawodnik znajdującego się właśnie przy p ce. Czy tak jest w grze, przyznam iż nie sprawdzałem.

Gwizdek

„Pol-GOL!" wydaje się progra mem nierównym. Z pewnością m zadatki na bardzo dobrego men dżera, ale by się nim stać pow nien mieć oprawę graficzno-mu zyczną. Z drugiej strony nie sp sób nie dostrzec spójności i lo giczności programu, wyrażaja cych się choćby tym, że jeśli p karz bierze ślub (każdemu moż się zdarzyć), natychmiast mora skacze mu do góry, a kondyc spada. Część statystyczna rów nież prezentuje się bardzo do rze, choć zabrakło mi statysty najlepszych strzelców. Ogranicz nie liczby zawodników do 1 w klubie trochę doskwiera, a możliwości ich ustawienia na bo isku są niemal nieograniczon (nie jesteśmy limitowani gotowym formacjami). Obok mocnej stron merytorycznej, która ma znaczn



udział w dobrej grywalności, ma my kiepsko rozwiązaną opcję z pisu, a we wbudowanym edytorz zawodników i drużyn możem zmienić jedynie nazwiska i nazw Edytor ów nie pozwala jedna obsługiwać wszystkich polskic liter (mimo tego się przydaje, b nazwiska trenerów nawet w ob cych ligach są polskie i trzeba d zachowania atmosfery zmienia je na obce).

Gra może się podobać. Mn osobiście wciągnęła na parę dn Ale gdyby trochę nad nią nie popracować, mogłaby się sta przebojem na miarę „Trenera z C64.

Sir Hasza

Producent: Adersoft
Rok wydania: 1996
Cena: 44,50 zł
Komputery, na których chadza
386, 4 MB RAM

1 Pol-GOL!
2 Mistrz Polski

„Mistrz Polski” Manager ‘96

Rynek menedżerów ligi polskiej na Amigę nabiera ostatnio rozmachu. Po nieudanej grze wydanej przez L.K. Avalon i całkiem niezłej konwersji PC-towej gry „Liga Polska. Manager” ze stajni Marksoftu, pojawia się kolejny program, proponowany tym razem przez firmę Mirage. W newsie BADJOY podejrzewał, iż jest to jeden z lepszych polskich programów tego typu (a że podał niewłaściwą nazwę programu, to już chochlików wina) i jak się okazuje miał nosa. Spójrzmy więc z czym mamy do czynienia.

ZACZYNAMY

Gra pozwala nam wcielić się w menedżera jednej z 90 polskich drużyn. Na początku wybieramy drużynę, którą będziemy prowadzić. Możemy to uczynić na dwa sposoby. W pierwszym z nich wybór drużyny będzie rzutował na ligę, w której przyjdzie nam toczyć boje, w drugim niezależnie od wyboru lądujemy w czwartej lidze (o! mamy czwartą ligę!). Składy są w miarę aktualne, choć zdarzają się wpadki – np. w Widzewie Marek Koniarek jest bramkarzem rezerwowym?! Trzeba jednak uwzględnić fakt, iż testowałem wersję beta programu i jak sądzę w pełnej wersji wszystkie błędy i niedoróbki zostaną usunięte. Dotyczyć może to wszystkich podanych w tym tekście zastrzeżeń związanych z prezentowaną grą. Tak czy inaczej w razie wątpliwości co do składu możemy przystąpić do edycji danej drużyny i zmienić ją tak, aby spełniała nasze oczekiwania. Ciekawostką towarzyszącą wyborowi zespołu jest możliwość uzyskania informacji o klubie takich jak: adres, telefon, barwy, największe sukcesy, wymiary boiska, pojemność stadionu itd. Dotyczy to jednak zespołów z I i II ligi. Ponadto możemy ustalić poziom trudności.

W ROLI TRENERA...

Każdy z zawodników jest opisany przez sześć współczynników, z czego pierwsze cztery to umiejętności typowo techniczne, pozostałe zaś to ogólne wyszkolenie i morale. Przed przystąpieniem do meczu musimy odpowiednio ustawić zawodników. W tym celu wybieramy jedno spośród jedenastu możliwych ustawień. Nowością jest możliwość wyznaczenia wykonawców stałych fragmentów gry oraz kapitana zespołu. Przed samym meczem warto zapoznać się z porównaniem możliwości obu drużyn. Nie zaszkodzi od czasu do czasu porozmawiać z poszczególnymi zawodnikami (o zdrowiu czy kontrakcie). Sam mecz wygląda interesująco. Obserwujemy tradycyjny już zegar śledząc informacje o żółtych i czerwonych kartkach. W gorącym momencie program przedstawia aktualną sytuację na boisku, aż do momentu strzelenia gola. Tak – do strzelenia gola, bowiem tylko takie sytuacje są pokazywane przez program. Przy takim podejściu do sprawy zdecydowanie brakuje emocji związanych z pytaniem „strzeli czy nie?”. Może w pełnej wersji ulegnie to zmianie. Sama animacja jest bardzo dobra. Po meczu mamy okazję obejrzeć zabawny rysunek będący komentarzem wyniku. Do kompetencji trenera należy również przeprowadzanie treningu indywidualnego lub grupowego. Dysponujemy statystykami ostatniej kolejki, w których podano liczbę żółtych i czerwonych kartek, goli i widzów. Poza tym zamieszczono tu dane czysto historyczne (zdobywcy pucharu i mistrzostwa Polski oraz królowie strzelców). Oczywiście nie zabrakło tabel poszczególnych lig i listy najlepszych strzelców.

... I MENEDŻERA

Odwieczny problem – skąd wziąć pieniądze? Najlepiej ze sprzedaży biletów, reklam na boisku i koszulkach. Wybór tych ostatnich jest zrobiony wyjątkowo oryginalnie. Firmy chętne do sponsorowania nie tylko są gotowe do płacenia za zwycięstwa i remisy, lecz również stawiają warunki. Wymagają uzyskania określonej liczby punktów w konkretnej liczbie spotkań. Wiąże się z tym dodatkowa suma za spełnienie warunku lub określona w kontrakcie kara pieniężna w przypadku nie wywiązania się z zadania. Źródłem dochodu może być również sprzedaż zawodników. Zarobione pieniądze trzeba jakoś wydać np. na zakup zawodników i liczne modernizacje stadionu. Szczegółowy raport o przychodach i rozchodach uzyskamy w opcji Bilans. Ponadto możemy ustalać cenę biletów, wypłaty dla trenera i lekarza (mają one znaczny wpływ na skuteczność poczynań obu panów), premie za bramki i pensje dla zawodników. Możliwe są operacje bankowe nie ograniczające się tylko do kredytu, lecz również do wpłacania depozytu.

WYROK (nieprawomocny)

„Mistrz Polski Manager ‘96” to niewątpliwie najlepszy polski menedżer. Na jego korzyść przemawia szereg niespotykanych w innych tego typu programach opcji, przyjemna i często niezwykle zabawna grafika (tło wzorowane na Lidze Mistrzów), a przede wszystkim umieszczenie w polskich realiach (to już bardziej typowe dla rodzimych programów). Ocenę całości obniżają wspomniane wcześniej błędy. Prawdę mówiąc dokonując oceny mam nieco związane ręce faktem, iż jest to wersja beta, dlatego wyrok nie jest prawomocny, jednak wyraźnie sugeruje klasę produktu.

Kenjiro

Producent: Mirage
Rok wydania: 1996
Komputery, na których pędzi: Amiga 1 MB RAM













Jest taktycznie

Konsumpcja popularności

Command & Conquer: Covert Operations

Minęło już z górą pół roku od wypuszczenia hitu Westwood Studios. Wszyscy ci, co chcieli, zdążyli już w tym czasie przejść grę w tę i z powrotem, bo pomimo trudnych scenariuszy oderwać się od niej nie sposób. Westwood Studios najwyraźniej zależy na użytkownikach swych produktów, bowiem wydała (nie całkiem sama – Virgin się dołożyło) update do gry.

Składa się on z 15 nowych scenariuszy (7 GDI i 8 NOD) do pokonywania samotrzeć, 10 przeznaczonych do gry sieciowej, 7 nowych ścieżek audio oraz z najnowszej wersji programu głównego. Całość przyda się jedynie posiadaczom pierwszej części „C&C".

Autorzy podchodzą do sprawy uczciwie: wiele nowego (poza scenariuszami) gracz tu nie znajdzie. Te same rodzaje broni, krajobrazy, kontynenty, na których toczy się walka dobra ze złem. Z pewnością jednak to, co znalazło się w updacie zadowoli miłośników „C&C". Misje są bowiem zróżnicowane, dość dynamiczne i trudne: od znanych z pierwszej części „misji drogi" (analogia z filmem drogi), przez konieczność wybudowania bazy od zera (a wcześniej wyparcie nieprzyjaciela z okolicy) po odbicie bazy częściowo znajdującej się pod kontrolą wroga – coś pięknego.

Sztuczna inteligencja programu nadal budzi uznanie. Często na początku nasza sytuacja jest krytyczna, komputer dość sprawnie manewrując jednostkami potrafi precyzyjnie wykorzystać słabe punkty. Często nie dysponując odpowiednimi siłami przerywa ataki. Kie wydaje się, że już najgors mamy za sobą pojawia się p tężny oddział niszcząc wszy tko na swej drodze. Nie pozo taje nic innego niż zacząć początku (oj, zaczynałem, z czynałem).









Czasem jednak inteligenc maszynę zawodzi. W jedn z misji w momencie, gdy się j się umocniłem komputer s inżynierów jednego za drug w momencie, gdy zdążyłe otoczyć bazę murem. Inżynier wie-biedaki za nic nie mogli s prześlizgnąć i oczywiście gin kolejno pod ogniem raki a komputer tracił bezsensown Tyberium.

Tym, którzy skończyli „C& z całym przekonaniem mo polecić nowe misje. Z pewno cią nie starczą do lipca, kie to ma się ukazać kolejna czę „C&C: Red Alert", ale powin dać sporo dynamiczno-stra gicznej zabawy.

Sir Hasz

Producent: Virgin/Westwo Studios
Sprzedaje: USER
Rok wydania: 1996
Komputer, na którym chadz PC 486,CD_ROM

Bastion

Tolkien by się przekręcił



Dobro ze Złem walczy sobie od jakiegoś czasu, a czas ten należy liczyć od zejścia pierwszego małpoluda z drzewa (wcześniej też walczyło, ale problem nie istniał, bo nikt się nad tym nie zastanawiał). Nic dziwnego, iż ta odwieczna walka, tym razem w wersji fantasy, stała się tematem gry „Bastion", będącej dziełem programistów z L.K. Avalon.

Tym razem poszło o Pierścień Mocy wykuty przez krasnoludy. Dwóch czarowników, Biały i Czarny, skupiło wokół siebie różne rasy, które w drodze przywileju stają przeciw sobie na polach bitew. Siły ich nierówne, ojczyzna w potrzebie, czas chwytać za oręż (jasno wyłożone szczegóły zawiera legenda w intrze).

„Bastion" kryje kilkanaście scenariuszy, w których dowodzić będziemy armią Dobra lub Zła. W jej skład wchodzi parę rodzajów jazdy, piechoty oraz coś na kształt artylerii. Wszystkie są z grubsza opisane w specjalnym leksykonie świata, gdzie rozgrywa się konflikt.



Prócz typu jednostki na nasze poczynania wpływ ma osobowość dowódcy, sprzęt techniczny dźwigany przez oddział (kubły z wrzącą smołą poręczne przy odpieraniu wroga spod murów, drabiny, itp) oraz pogoda (choćby wiatr znoszący strzały łuczników).

Czeka na nas obrona i zdobywanie zamków oraz bitwy w polu. Zazwyczaj przeciwnik będzie przeważał liczebnie, choć często liczebności nie dorównuje inteligencja. W tym należy szukać szansy.

Oprawa programu spodobała mi się. Dowcip, który można odnaleźć zarówno w leksykonie jak i sympatycznych ikonkach, przyjemne intro, ciekawe mapy misji robiące wrażenie malowanych, sporo czynników wpływających na walkę. Niestety, pozytywne wrażenia pierzchają po zagłębieniu się w grę. Akcja rozwija się nad wyraz ślamazarnie do czego przyczynia się powolne działanie gry jako takiej (grałem co prawda tylko na 486 DX/100 z 20 MB RAM, ale...) oraz przydzielenie graczowi jednego ruchu na turę, podczas gry komputer wykonuje ich z pi Dyskryminacja! Przy takim tem przed monitorem wysiedzieć mo jedynie ludzie o anielskiej cier wości lub ci, którzy mają to wpis ne w obowiązki służbowe (v podpisany niżej). Na wszelki wy dek zapytałem się innych członk redakcji o odczucia (żeby nie wy



na wroga polskiego przemys komputerowego). Były podobne.

Cóż, „Bastion" to krok w do stronę. Program wygląda bard przyzwoicie, posiada sporo op Zapomniano chyba jednak o je nym z podstawowych parametr gry – o grywalności. Miejmy nadz ję, że już w kolejnym produkcie my zostanie on uwzględniony.

Sir Hasz

Producent: L.K. Avalon
Rok wydania: 1996
Komputery, na których ch dza: PC 386, 4 MB

Hillsea Lido

czyli o tym jak zrobić majątek wciskając ludziom piasek i wodę

Pamiętacie jeszcze „Theme Park"? W gierce tej wysilając wszystkie swoje zmysły próbowaliśmy zarobić jak najwięcej zarządzając wesołym miasteczkiem. Potem był „Pizza Tycoon" i kilka innych zabawnych produkcji. I wreszcie mamy „Hillsea Lido" – pierwszą gierkę, w której dostajemy do łapek okrągły milion w miejscowej walucie, kawał piachu i wody (czyli plażę), no i promenadę. I co dalej? Trzeba wprowadzić w to wszystko nieco zamieszania. Po pierwsze rozwinąć interes zarówno na plaży, jak i na promenadzie. Po drugie – co tydzień organizować jakiś show, żeby ludzie nie padli z nudów, no i jakoś nad tym całym bałaganem panować, by nie doczepiła się do nas jakowaś inspekcja. Gra podzielona jest na swoiste etapy. Jeden etap to nic innego jak tydzień, po którym nastąpi podsumowanie i przyznanie ewentualnych nagród.



Promenada

Właściwie jest to najlepsze miejsce na wszystkie dochodowe inwestycje. W miarę możliwości finansowych wynajmujemy kolejne sklepiki, oferujące najprzeróżniejszy asortyment – począwszy od kartek pocztowych, poprzez lody, hamburgery, napoje, różnisty sprzęt plażowy, a skończywszy na bardzo ekskluzywnych kanapkach. Oczywiście każdy ze sklepików zajmuje na promenadzie ściśle określone miejsce i kiedy tylko zabraknie nam terenu, trzeba będzie dokupić następne kilka metrów. Warto też pamiętać, że im dalej stoi on od początku promenady, tym później zostanie zbudowany. Każdy ze sklepików ma trzy nieprzyjemne cechy. Po pierwsze co tydzień musimy zapłacić za jego wynajem (im wyższa cena samego sklepu, tym większa tygodniowa opłata). Po drugie obsługa też jest dosyć wybredna i trzeba jej płacić jakąś dniówkę (zależną od wartości sprzedawanego towaru), w przeciwnym razie sklepikarze odstraszać będą klientów własnym chamstwem i drobnomieszczaństwem. Po trzecie obrastają po jakimś czasie brudem i trzeba je (oczywiście za symboliczną opłatą) czyścić; w przeciwnym razie klienci zrezygnują z zakupu, a miejscowa Izba Kontroli zacznie wlepiać sklepom punkty karne, co także źle wpływa na samą sprzedaż. A teraz pozytywne informacje – towary, które sprzedajemy w sklepikach można opchnąć za podwójną cenę hurtową (wow!), której nie radzilibym przekraczać. Podczas samej gry nad krążącymi po promenadzie ludzikami będą pojawiać się dymki symbolizujące zadowolenie z zakupów, zdenerwowanie spowodowane albo brakiem towaru, albo wysokimi cenami, albo śmietnikiem, jaki zrobiliśmy ze sklepiku, bądź też ogólnym zanieczyszczeniem całej promenady. Warto więc uważnie przyglądać się opiniom gawiedzi, która w początkowych stadiach rozkręcania interesu jest nawet na tyle uprzejma, żeby nieśmiało zasugerować, jaki następny towar chcielibyśmy zakupić. W praktyce najgorzej sprzedają się olejki i koszulki. Wróćmy jednak do samego towaru. Otóż zamówienia składamy u pewnego hurtownika, który przesyła nam towary z pewnym opóźnieniem, spowodowanym samym transportem. Niektórych towarów może chwilowo zabraknąć, a warto wiedzieć, że następne zamówienie będzie można złożyć dopiero po odbiorze poprzedniego. O ile za działki, wszelkie pokazy, wynajęcie domków i wszystkich innych sprzętów, które możemy postawić na promenadzie albo plaży trzeba płacić przy dodatnim saldzie, to w wypadku zakupu towarów, wynajmu ludzi i napraw sprzętu możemy się zadłużyć. Oczywiście w tym wypadku bank skrupulatnie odliczy sobie odsetki (podobnie jak za każdą inną usługę – np. telefon do hurtowni). Sprzedaż dóbr to nie wszystko, co możemy zaoferować na promenadzie. Aby ludzikowie byli szczęśliwi, warto gdzieniegdzie postawić takie niedochodowe dodatki jak lampy, śmietniczki, stoliki i krzewy. Dzięki temu rosną szanse na zyskanie nagrody za usługi na promenadzie (każda z nagród wynosi 100000). Z moich doświadczeń wynika, że lepiej najpierw zainwestować właśnie w promenadę – włożone tam pieniądze szybciej przynoszą zyski niż inwestycje na plaży.







Plaża

Na plaży możemy ustawić wszelakiej maści sprzęt pływający, oczywiście w celu wypożyczania go plażowiczom. Poczynając od małych pontonów, przez windsurfing, a kończąc na spadochronach ciągniętych przez motorówki. Możemy także rozstawić na plaży leżaki, wszelakiej maści budki, osiołki, z którymi można sobie zrobić zdjęcie itp. Opłaty za usługi radzę ustalać metodą prób i błędów. Nie warto przekraczać pewnej granicy, bo nikt nie będzie chciał pływać. Trzeba też pilnować, by wypożyczany sprzęt nie był zbyt zniszczony – podobnie jak na promenadzie może przyczepić się do nas komisja i ludziki będą niezadowolone.



It's The Show Time!

Co tydzień trzeba załatwić jakiś pokaz. Warto o tym pamiętać, bo inaczej stracimy doskonałą okazję do zarobku no i wzrośnie niezadowolenie ludzi. Pokaz możemy załatwić za cenę 50, 100, 250, 500 tysięcy lub 1 i 2 miliony. Najbardziej opłacalny jest ten za 500 tysięcy, zazwyczaj przynosi drugie 500 tys. zysku.

Obsługa

Bez czterech ludzików obsługujących całe to przedsięwzięcie nie moglibyśmy dać sobie rady. Pierwszy z nich uprzątnie całą ulicę z porozrzucanych odpadków, drugi pozbiera zarobione na plaży lub promenadzie pieniądze, trzeci dopowiada z reklamę, a czwarty za bezpieczeństwo. Jak to w życiu bywa – nie warto wypuszczać w kurs skarbnika bez ochrony, bo ktoś go okradnie. Sprzątanie uliczek i plaży też jest wskazane, bo inaczej klienci będą narzekać. A bez reklamy nikt nie przyjdzie na zakupiony przez nas pokaz.

Nagrody

Pod koniec tygodnia za poszczególne usługi przyznawane są nagrody w postaci okrągłych stu tysięcy. Najłatwiej zdobyć nagrodę za usługi na plaży i promenadzie; znacznie trudniej – nagrodę gości i za asortyment oferowanych usług.

„Hillsea Lido" mimo braku „trzeciego" wymiaru, jak to na ogół bywa w grach strategiczno-handlowych, ma swój specyficzny urok. Składa się na niego bardzo kolorowa grafika i zabawnie wykonane animacje wszystkich postaci (wraz ze wzrostem zakresu naszych usług rośnie zamieszanie na ekranie) oraz cotygodniowe przedstawienia, w których ma się rozumieć możemy uczestniczyć. Mimo, że cała gierka napisana jest w AMOSie to wykonano ją naprawdę znakomicie. Właściwie „Hillsea Lido" nie do końca odpowiada rzeczywistości. Przede wszystkim braki towarowe w hurtowni można „ominąć" zamawiając ponownie ten sam towar. Także zmiany cen towarów zawsze obejmują dosyć mały zakres. Ale rozrywka na kilkanaście wieczorów – znakomita!

Voyager

Jest taktycznie

Brytania w 20 lat po podboju Normanów wydawała się miejscem dość spokojnym, choć w istocie nim nie była. Sąsiedzkie potyczki lordów, bunty przeciw królowi, karne wyprawy na nieposłusznych, a także wypady smoka skutecznie burzyły szampańską zabawę na licznie urządzanych turniejach. Ty, młody rycerz z jednym niepozornym zameczkiem zostałeś wessany przez wir wydarzeń.

„Conqueror" nie jest klasyczną grą strategiczną, tak jak nie jest przygodówką, RPG czy klonem wolfensteina. Tak, tak, jeszcze nie zgłupiałem do reszty – te wszystkie gatunki mieszczą się w jednym opakowaniu, na jednej płytce.

RPG, czyli kształtowanie osobowości

Zanim zaczniesz prawdziwą grę przenosisz się w młodzieńcze lata swego bohatera, by ukształtować mu osobowość. Poddawany jesteś testom i próbom, w których masz szansę zachować się mężnie lub tchórzliwie, pobożnie lub grzesznie. To z kolei podnosi lub obniża jeden z Twych współczynników. Nie ma reguły na sukces: odważne wystąpienie w obronie kompana pozwoli Ci czasem uzyskać więcej punktów siły lub stracić je. Ze współczynnikami będziesz miał potem do czynienia przez całą grę (np. w trakcie walk na turniejach i w bitwach będziesz doskonalił sztukę władania kopią i mieczem).

Strategia, czyli wolność wyboru

Po szczęśliwym przeminięciu lat wczesnomłodzieńczych jako 18-latek zaczynasz w 1086 roku żyć na własny rachunek. Życie to marne, bowiem dysponując nikłą siłą militarną musisz robić to, co każe pan i władca, czyli król. Jego rozkazy z początku sprowadzą się do likwidowania grasantów czy buntowników oraz informacji o odbywających się turniejach. Między kolejnymi wyprawami wojennymi tworzysz swą potęgę ekonomiczną rozbudowując wokół murów swej warowni osadę oraz obsiewając pola, pielęgnując sady, budując kopalnie. Wszystko to po to, by być wiernym poddanym i płacić królowi daninę (pechowo się składa, ale rok wcześniej wydano kadaster zwany „Domesday Book", dzięki któremu król wiedział, ile czego jest w królestwie z dokładnością do jednego źdźbła trawy – to posłużyło do naliczania podatków). Posłuszeństwo i pracowitość pozwolą Ci żyć spokojnie od siewu do siewu, co po wypełnieniu pewnych dodatkowych warunków (o których za chwilę) prowadzi prostą drogą do otrzymania zaszczytnego tytułu królewskiego championa. Stajesz się osobą sławną, na tyle sławną, że kończysz grę.

Drugim pożądanym sposobem ukończenia gry jest pójście drogą występku i zdrady, na końcu której czeka tron królewski. Oczywiście uprzednio trzeba go będzie własnoręcznie opróżnić, bo wakatów na stanowisku króla nie ma. Ta droga przynosi wiele satysfakcji, ale obrawszy ją zbyt wcześnie możesz szybko zakończyć grę w sposób niepożądany acz chwalebny, czyli paść w bitwie. Ruszą bowiem na Ciebie wszyscy posłuszni królowi panowie ziemscy, a mając co chwilę nieproszonych gości w swych własnych progach trudno cieszyć się turniejami organizowanymi w odległych zamkach czy bawić damy konwersacją.

Przygodówka, czyli pytanie o drogę

W tracie wypraw czy turniejów odwiedzamy miasta. Często znaleźć w nich można gospodę, zwaną z wyspiarska pubem, bank (or something), kościół i kowala. Wszystkie te miejsca (z wyjątkiem kowala) nadają się do dłuższej lub krótszej konwersacji. W kościele możemy porozmawiać o błogosławieństwie dla nas, w gospodzie wymienić uwagi na temat prowadzenia gospodarstwa i cnotliwego życia lub wręcz przeciwnie – życia niecnotliwego (choć akurat nie w znaczeniu tego słowa, które pierwsze przychodzi do głowy), wreszcie dialog umożliwia uzupełnienie naszych zasobów gotówkowych.

Rozmowy prowadzimy także podczas turniejów z damami zajmującymi loże podczas pojedynków na kopie. Zręczna rozmowa i odniesione zwycięstwa w barwach wybranki prowadzą na ślubny kobierzec. Przy okazji można się dowiedzieć o smoku. Jego pokonanie jest warunkiem zostania championem, a nie wiadomo, gdzie go szukać. Choćby dlatego już warto zamienić parę słów z paniami. Jedna z nich ma coś do powiedzenia na ten temat.

Conqueror

Zręcznościówka, czyli Wolfenstein i kopie

Statyczne momenty, kiedy dorabiamy się pieniędzy pracą na roli przerywane są wymagającymi zręczności momentami bitew, pojedynków turniejowych czy napadów na zam… O ile podczas bitwy zręcznoś… palców liczy się nie mniej … szybkiego myślenia, o tyle p… jedynek na kopie wymaga n… mał tylko zręczności. Po środ… znajduje się pojedynek piesz… który do złudzenia przypomin… „Wolfensteina" przeniesioneg… w średniowiecze, przy tym … znacznie lepszą grafiką.

Podobnie wygląda najazd … zamek. Tu jednak mamy ze sob… niewielką grupę rycerzy, któ… wraz z Tobą przeniknęła do b… dowli wroga. Idziesz zatem … komnaty do komnaty, zbieras… broń wiszącą na ścianach lub w… lającą się po stołach, pożywias… się lub pijesz, gdy chcesz, aby z… dane Ci rany zniknęły – słowe… czysty „Wolf". Zresztą podobn… to wygląda, gdy bronisz własn… twierdzy.

Metody stawania w zawody

1. Podatki. Jeśli nie chcesz mieć kłopotów, płać trybut o czasie. Niezapłacenie stawia Cię w gronie buntowników. Wiesz, co się z takimi robi?

2. Droga zła. Nim na nią









zejdziesz koniecznie zaopatrz się w solidną zbroję i miecz. Szybko przekonasz się jak dobry zrobiłeś interes. Jeśli nie stać Cię na broń, musisz tak rozgrywać pojedynki, by wodza przeciwników atakować równocześnie wraz z przynajmniej jednym swym żołnierzem. Jeśli walczysz samotnie, będziesz jedynie parował ciosy przeciwnika, a od czasu do czasu obrywał. Szkoda Twoich nerwów.

3. Turniejowe zarobki. Jeśli jesteś pewien swych umiejętności, musisz się uzbroić w cierpliwość. Odmawiaj wzięcia udziału w walce, jeśli zawodnicy proponują Ci mniej niż 100 sztuk złota. Nie ma się co rozmieniać na drobne!

4. Pożyczki. Pożyczaj zawsze maksymalne stawki i zawsze nie oddawaj. Po upływie terminu spłaty wierzyciel naśle na Ciebie nożownika. Rozpłatasz go i możesz pożyczać od początku.

Uwagi, czyli czy król jest nagi

Spędziwszy długie godziny w średniowiecznej Brytanii nie mogłem się zdecydować na jednoznaczny werdykt. Z jednej strony rzadko się widuje tak rozbudowaną grę, z drugiej strony przez swą rozległość staje się ona niespójna (z grubsza tak, jak niniejszy tekst) i przez to pozbawiona klimatu. Mimo umieszczenia elementów RPG i przygodówkowych, nikną one pod ciężarem strategii i dodatków zręcznościowych. Nastrój psują też, zwłaszcza na początku, momenty przestojów, kiedy to zarabiamy pracowicie na dalsze spokojne życie przeplatając to z nudów udziałem w turniejach, które zresztą zostały chyba wprowadzone właśnie w tym celu (no i, rzecz jasna, zarabiania drobnych sum na bieżące wydatki).

Wymieszanie gatunków gier spowodowało także brak wyjścia z sekwencji zręcznościowych. Jest to zarzut tylko i wyłącznie z punktu widzenia stratega. Innym graczom krążenie po zamkowych komnatach z mieczem czy kuszą w ręku może się podobać. Na początku mnie też wciągnęło.

Z drugiej strony programiści stworzyli rozległy świat, niemal nieograniczone możliwości kreowania cech głównego bohatera, przenieśli do gry sporo realiów średniowiecznego świata (choćby wspomniana pogarda szlachty dla lichwiarzy, kończąca się nie oddawaniem długów; pojedynki na kopie w barwach swej damy), starali się oddać możliwie najwięcej jego aspektów.

Moim zdaniem przedobrzyli, choć gra powinna znaleźć zwolenników. Dobra szata graficzna i dźwiękowa, dość wysoki stopień trudności i dwa modele postępowania do wyboru przemawiają na jej korzyść. Argumenty za i przeciw przedstawiłem, a sam jeszcze się zastanawiam nad werdyktem.

Sir Haszak

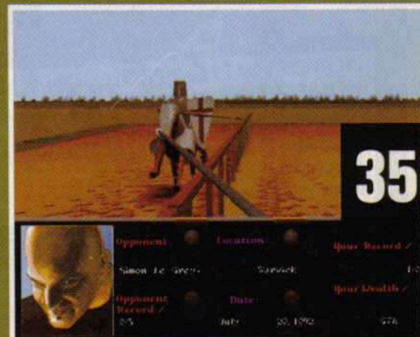
Producent: Sierra On-Line
Rok wydania: 1996
Dystrybutor: IPS CG
Cena: 134,20 zł
Komputery, na których chadza: 486, 8 MB RAM, CD-ROM

A.D. 1086













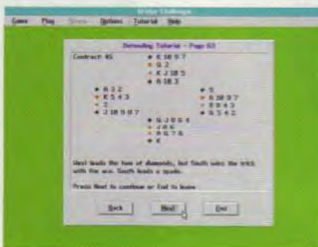


Bridge Challenger

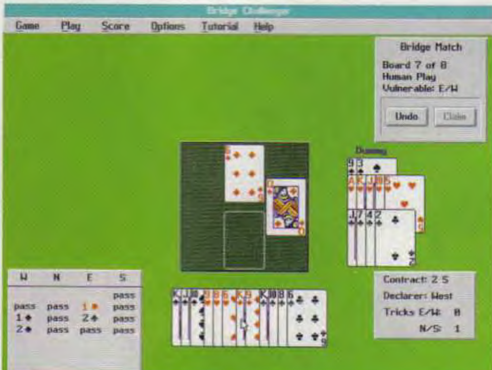
„Im bardziej Puchatek zaglądał do środka, tym bardziej Prosiaczka nie było". Im więcej poznaję programów brydżowych, tym bardziej upewniam się, że za mego życia żaden dobry nie powstanie.

„Bridge Challenger" po części mieści się w tym stwierdzeniu. Tylko po części dlatego, że choć nie zadowoli brydżystów średniozaawansowanych lub lepszych, powinien jednak spodobać się początkującym.

W stosunku do poprzednich tego typu produkcji ma bowiem kilka poważnych zalet: został wydany legalnie w Polsce, więc możemy się dowiedzieć wszystkiego o systemach licytacyjnych, którymi gra (Acol i American Standard), cieszy







prostą i schludną szatę graficzną (dzięki temu stawia niewielkie wymagania sprzętowe), ma opcję save (może być włączona w każdej chwili rozgrywki) i posiada rozbudowany przewodnik wprowadzający w tajniki brydża wszystkich nie mających dotąd okazji zasiąść przy zielonym stoliku.

Układy rąk mieszczą się w granicach prawdopodobieństwa, nie jesteśmy więc zaskakiwani grając na 7 atutach rozkładami 6-0 w co drugim rozdaniu, komputer nie zagląda nam w karty i dość dobrze posługuje się znanymi sobie konwencjami (fakt, że nie ma ich wiele). Co więcej, niemal za każdym razem, gdy zdarzyło mi się wylicytować jakiś księżycowy kontrakt, na drugim stole (tak, tak, prócz roberka można rozegrać duplikata w dwóch notacjach) komputer grał spokojnie i zgarniał punkty.

Do słabych stron programu należy z pewnością brak wyczucia w sytuacjach rozpaczliwych. Jeś zalicytujemy dziwnie, głupio lu tylko niezrozumiale dla komput ra i staramy się potem z tego wy karaskać, nie mamy żadnyc szans – trzeba przyjąć odzywk wyrok komputera na jak najni szej wysokości, bo próby ratowa nia skóry kończą się w okolica szlema.

Nie lepiej jest z obroną. Pro ram potrafi nie zdjąć górnych le w momencie, gdy jest to koniec ne lub odrzucać się od zatrzyma nia w kluczowym kolorze (pr grze 3 BA miałem 9 trefli z A dzieliły się one u obrońców 3 z KJ10; po rozegraniu koloru trefl była stoperem, ale zosta wyrzucona po moim zagran w kolor boczn swoje)!

Gra z „Brid Challengere nie była jedn dla mnie czase straconym. W p równaniu do po rzednich progr mów brydżowy uczy umiaru po czas licyta (czasami jedn można poszal na układowy rękach) i ro grywki (ta wyd mi się nieco słabszą stroną pro ramu). Spokojnie polecić go mo początkującym. Wiele w gło nie popsuje, a poparty przykład wymi rozdaniami opis zasad g sporo nauczy.

Sir Hasz



DUKE'EM ALL!!!

Do wszystkich, którzy nie mogą spać, mają przekrwione oczy, a palce ich zawieszone są nad klawiszem CTRL, w oczekiwaniu na pełną wersję DUKE NUKEM 3D. Od tego numeru, aż do ostatniego z Obcych, będziemy spotykać się na łamach TS. A na przysłowiowego? A na takiego, aby dawać cynk o tym, jak doprowadzić do totalnej zagłady fagasów z kosmosu.

Na czym ma polegać ta rubryka? Wy nadsyłacie różne cheaty, my je drukujemy. Wśród informatorów, którzy nadeślą wszelkiego rodzaju tipsy, cheaty, kody itd. dotyczące „DUKE NUKEM 3D" zostanie co numer wylosowany ten jedyny, który otrzyma jedną z niżej wymienionych gier – pamiętajcie, aby w korespondencji podać swój kontakt (adres) i tytuł gry, którą chcielibyście otrzymać. Od następnego numeru będziemy podawać informacje z frontu, dzisiaj tylko lista gier do wygrania.

Kameleon Super

GRY: „Inferno"; „International Tennis Open"; „Johnny Bazookatone"; „Chaos Control"; „Duke Nukem 3D" (wersja pełna).

*Rubryka sponsorowana przez firmę **MIRAGE***



DUKE NUKEM 3D

„Duke Nukem 3D" to nie tylko gra, która w dziedzinie „symulatorów człowieka" wnosi coś nowego (jak choćby kolorowe oświetlenie czy lustra), ale też przełom w działalności samej firmy Apogee pod względem jakości gier (na enginie „Duke'a" mają powstać nowe gry tego samego typu – „Shadow Warrior" i „Ruins"). Ponadto gra umożliwia szeroki wybór sposobów gry w sieci, przez modem czy łącze szeregowe.

Oprócz pełnej trójwymiarowości, przejawiającej się nie tylko w patrzeniu w górę i w dół, ale też w lataniu, nurkowaniu i podskakiwaniu, gra oferuje całe mnóstwo dodatkowych atrakcji w postaci przeróżnych przedmiotów począwszy od standardowych apteczek i magazynków (a jakże!) poprzez kombinezon nurka czy buty kwasoodporne aż po butelki w barze, które można rozstrzelać jak na westernie. A wszystko to w oprawie dobrej muzyki i realistycznych dźwięków. Pod tym względem „Duke Nukem 3D" jest obecnie zdecydowanie najlepszą grą typu „DOOM" na rynku.

Oczywiście nie można zapomnieć o najważniejszym czynniku, wpływającym na nasze westchnienia zachwytu, czyli grywalności. To co się dzieje podczas gry, krew, wrzaski, lecące łuski, dym, ogień i pożoga, to wszystko pozwala nam wpaść w obłędny nastrój prawdziwych psów wojny. Oczywiście dynamizm, realizm i płynność uzyskamy uruchamiając grę w wysokiej rozdzielczości na pożądnym komputerze (tzn. min. Pentium 75 MHz), ale cóż takie są teraz wymagania.

Grając na wersji shareware'owej miałem do dyspozycji 6 spośród 9 rodzajów broni i mogłem grać tylko na jednym z 3 epizodów. W wersji komercyjnej, która ma się ukazać na naszym rynku z końcem maja, dysponować będziemy pełnym uzbrojeniem, wszystkimi epizodami i zakończeniem gry w postaci big bossa, któremu sięgamy do kolan, strzelającego wszystkim, co można sobie wyobrazić. Fanom „DOOM-a" grę gorąco polecam.

WERNER

P.S. Recenzja powstała na podstawie wersji shareware i dlatego nie ma oceny. Jak tylko pojawi się wersja pełna ocenimy całość.



Torin's Passage



Gry przygodowe Sierry przechodzą ostatnio metamorfozę, mającą na celu „unowocześnienie" ich i hmmm, uatrakcyjnienie. Tak jakby dotychczasowe nie były atrakcyjne – ale cóż, prawa rynku są nieubłagane i jeśli się co rok nie wyda czegoś nowatorskiego, to się z owego rynku wypada.

Prawdziwa rewolucja dopiero się szykuje (słyszy się o planach wprowadzenia do przygodówek elementów zręcznościowych, a także postaci rodem z RPG – współczynniki i te rzeczy), a na razie pograć sobie w gry poddane tylko lekkiemu face-liftingowi.

„Torin's Passage" to taka właśnie gra. Niby zwykła przygodówka – ale to jednak nie to. Z kolei zbyt mało w niej elementów nowatorskich, by mogła być nazwana rewelacją.

Zanim jednak zacznę rozwodzić się nad samym „enginem" gry napisze słów kilka o fabule – ta bowiem jest podstawą każdej przygodówki.

Mamy zatem świat bajkowy i fantastyczny – planetę podobną do cebuli w tym, że zbudowana jest z wielu „poziomów", a każdy z nich jest odrębnym światem. Oczywiście najwspanialszym z tych światów jest ten znajdujący się na powierzchni – Lands Above. Jego mieszkańcy traktują wszystko co leży poniżej ich świata za rodzaj piekła, do którego zsyła się skazańców. W trakcie gry okaże się zresztą, że te światy nie są takie złe – ale ich mieszkańcy wiele się od siebie nie różnią – w efekcie czego skazańcy z każdego z tych światów zsyłani są w „dół" – zaś ci z ostatniego, najbardziej wewnętrznego ze światów, wrzucają swych banitów do środka planety, czyli wielkiej pustki Null Void.

Dość jednak tej dygresji – czas zająć się Torinem, czyli bohaterem tej gry. Torin jest, hmm, księciem, jednak nic o tym nie wie – jego rodzice zostali bowiem zamordowani przez złego czarnoksiężnika, gdy był jeszcze oseskiem. Oczywiście zły czarnoksiężnik chciał zostać władcą – nie udało mu się to do końca, jednakże nie zrezygnował ze swoich ohydnych zamiarów. Na drodze do tronu stoi mu jednak Torin, który nie dość, że nie dał się zabić razem ze swoimi rodzicami (no, pomogła mu niania Lycentia), to jeszcze znalazł sobie przybranych rodziców – a na dodatek myśli, że są oni jego prawdziwymi rodzicami (to nic, że nic z tego nie da się zrozumieć). Jakby nie było zły czarnoksiężnik doprowadza do uwięzienia przybranych rodziców Torina, ten zaś, razem z wiernym psem (czy ktoś z Was widział różowe psy?) wyrusza na ich poszukiwanie. Tu zaczyna się gra...



Gdyby była to zwykła przygodówka, to w tym miejscu powinno znaleźć się solution. W przypadku „Torin's Passage" nie miałoby to wielkiego sensu, jako że w grze dostępny jest znany już z „Phantasmagorii" podpowiadacz. Został on bardzo rozbudowany – pierwsza podpowiedź jest zawsze dość enigmatyczna, lecz następne przybliżają nas „krok po kroku" do rozwiązania zagadki, by w końcu podać odpowiedź łopatologiczną. Aby nie psuć gry kusząc możliwością łatwego sięgnięcia po podpowiedź, podpowiadacz wyposażony jest w regulowany ogranicznik czasowy – dzięki czemu sięgać po radę możemy, powiedzmy w odstępach pięciominutowych, dzięki czemu mamy szansę też samemu trochę pomyśleć.

A jest nad czym. Zagadki są tu piekielne – ale cóż, autorem scenariusza jest Al Lowe. Poza zwykłymi problemami z rodzaju „znajdź zastosowanie przedmiotu" mamy tu kawałki zręcznościowe – nawet takie, które wymagają wysilenia innych zmysłów niż wzroku i słuchu.



Całą grę umila nam specyficzny humor – niektóre kawałki są naprawdę wyśmienite. Najbardziej spodobało mi się wykorzystanie kobzy (czy też dud, jak to zwał, tak to zwał) do poruszania się w nieważkości. W grze dużo poza tym odwołań do znanych filmów, czy też seriali telewizyjnych – mamy tutaj nawet parodię serialu komediowego. Powodem do śmiechu prawie zawsze jest też piesek Boogle (którym możemy także sterować).

Niestety, całość sprawia wrażenie nieco przeładowanej – z jednej strony mamy zupełnie odlotowy humor, z drugiej zaś historyjkę wyciskającą łzy z oczu. W efekcie całej grze brakuje atmosfery i pomimo że nieźle wykonana graficznie i muzycznie, jakoś nie potrafi wciągnąć.

Obsługa gry jest maksymalnie uproszczona – to samo co było w „Phantasmagorii", po prostu klikamy kursorem na przedmiotach, a podjęta akcja zależy od sytuacji, w jakiej się znajdujemy. Dodatkowo grę ułatwia możliwość rozpoczęcia od jednego z pięciu „rozdziałów". Posiadaczy wolniejszych komputerów ucieszy także możliwość przyspieszenia animacji, a także opcja ręcznego przewijania dużych plansz, które normalnie (to znaczy na 486) animowane są przeraźliwie wolno.

„Torin's Passage" to gra dla DOS, ale dzięki kilku wynalazkom Sierry bez żadnego problemu można uruchomić ją po Windows 95 – mamy tu nawet autoplay, zaś cała gra toczy się w okienku.

Trudno tę grę ocenić – nie wywarła na mnie zbyt wielkiego wrażenia, lecz być może jest to zgubny wpływ zbyt obfitującego w gry trybu życia (dotyczy to wszystkich dziennikarzy prasy komputerowo-growej, bardzo trudno tu o obiektywną ocenę). Trzeba przyznać, że grafika jest przepiękna, a i muzyka też pieści ucho – tyle tylko, że to chyba nie jedyne składniki, jakie powinny się znaleźć w miksturze nazywanej „świetna gra komputerowa".

Gawron



Konsolowy świat

Mamy poświęconą im rubrykę już od wielu numerów, testowaliśmy ich kilka typów na naszych łamach, ale jak się do siebie mają, jakie mają możliwości, co siedzi w środku – tego do tej pory nikt nie wiedział. Zmęczony ciągłymi pytaniami o to, co jest lepsze, postanowiłem zebrać wszelkie dane na jakie uda mi się trafić i porównać ze sobą kilka najpoważniejszych maszyn (stacjonarnych, o przenośnych może powiemy sobie innym razem) obecnych na rynku. Niekoniecznie naszym. Nie zależy mi bynajmniej na porównywaniu szczegółów i pełnych danych taktyczno-technicznych, których i tak nie byłem w stanie znaleźć, jednak dotarłem do wystarczającej ilości ciekawych informacji, by mieć się czym z Wami podzielić. Ponieważ na razie na naszym rynku większości z tych konsol nie ma, nie będę na razie wydawać żadnych werdyktów, choć mam swoich pretendentów do tronu.

Według danych, opublikowanych w styczniu tego roku przez prasę amerykańską, w zeszłym roku (1995) w całych Stanach Zjednoczonych sprzedano: 2700 tys. sztuk SNES-a, 2100 tys. Sega Genesis, 550 tys. sztuk Playstation, 300 tys. sztuk Saturnów, 250 tys. sztuk 3DO i 150 tys. sztuk Jaguarów. Jasno z tego wynika, że w zeszłym roku najlepiej sprzedawały się systemy 16-bitowe, ale był to zapewne ostatni rok ich panowania. Pół miliona sztuk Playstation stanowi bardzo poważny zadatek na zmianę proporcji w 1997 roku. Zresztą – pożyjemy, zobaczymy. Przynajmniej wiadomo, którym konsolom warto się przyjrzeć.

Zacznijmy od produktu Nintendo – SNES-a. SNES był jedną z pierwszych, jeśli nie pierwszą konsolą szesnastobitową. W praktyce ta jego szesnastobitowość jest nieco wątpliwa, jako że sercem SNES-a jest procesor 65c816, czyli zrobiona przez firmę Western Design (słyszeliście o niej wcześniej? bo ja nie) szesnastobitowa wersja 6502 (to ten sam procesor, który znajduje się w małych Atari i w C64). Lista rozkazów jest mniej więcej taka sama, szyna danych (czyli liczba wczytywanych za jednym zamachem bitów) pozostała ośmiobitowa, jednak rejestry są już szesnastobitowe i dodano inne tryby adresowania. Do tego dołożono 128 KB RAM-u i 64 KB Video RAM-u. SNES może wyświetlać na raz 256 kolorów z palety 32768 i pracuje w rozdzielczości 512x448 (to jest chyba maksymalna, SNES może pracować w siedmiu różnych trybach graficznych). Wszystko to razem stawia SNES-a na poziomie mniej więcej Amigi 500 – kolorów więcej, pamięci mniej, ale trzeba jeszcze uwzględnić pamięć w kartridżu.

Pewną ciekawostką jest fakt istnienia różnych dziwnych dodatkowych urządzeń do SNES-a. Najbardziej popularne z nich (zgadnijcie dlaczego) to tzw. Backup Unit – wkłada się go w slot kartridża, w jego z kolei slot (bo jest przelotowy, jak interfejs do Spectrum) wkłada się kartridż, a potem można sobie zawartość kartridża zapisać na dyskietce. Nie muszę chyba dodawać, że potem można sobie grać korzystając z dyskietki bez konieczności posiadania oryginału. Pomijając zastosowania pirackie, takie rozwiązanie doprowadziło do powstania niewielkiej demosceny na SNES-ie, jako że można pisać na niego programy korzystając z peceta.

Następnym szesnastobitowcem, któremu się przyjrzymy jest Sega Genesis. Sega Genesis to właściwie to samo co Sega MegaDrive, chociaż gier się na nich nawzajem nie daje uruchomić. Różnice polegają na bardzo nieznacznych zmianach w sprzęcie i kształcie obudowy i złącza do kartridża, ale niemożność uruchamiania niektórych gier na obu wersjach konsoli wiąże się nie z ich kompatybilnością, a z umieszczanymi w grze informacjami o kraju, w którym została ona sprzedana. System został zaprojektowany w ten sposób, żeby premiery gier w różnych krajach były od siebie niezależne (głównie chodziło o oddzielenie rynków amerykańskiego i japońskiego). Żeby było śmiesznie, w niektórych starszych wersjach konsol w środku znajdowały się cztery jumperki, z których dwa służyły do wybierania wersji językowej; ich przestawienie często starczało do uruchomienia gry.

Genesis jest oparty o procesor 68000 wyposażony w 64 KB pamięci operacyjnej i pracujący z częstotliwością zegara taktującego 8 MHz. Znowu mamy więc do czynienia z wydajnością porównywalną z Amigą 500, choć pamięci jest tu znacznie mniej, w dodatku Genesis może wyświetlić tylko 64 kolory. Żeby jednak konstrukcja nie wydawała się wszystkim za prosta, w środku znajduje się jeszcze jeden procesor, tym razem Z80, wyposażony we własne 8 KB pamięci. Z80 jest odpowiedzialny za obsługę dźwięku, tworzonego głównie przez syntezę FM (tłumacząc na polski: mniej więcej tak, jak w Adlibie). Genesis, w odróżnieniu od SNES-a, dorobił się dwóch bardzo istotnych przystawek – SegaCD (czytnik płyt kompaktowych) i Sega Genesis 32X. 32X zawiera dwa 32-bitowe procesory RISC, co plasuje całość znacznie bliżej systemów 32-bitowych niż 16-bitowych. Biorąc pod uwagę zmiany w specyfikacji technicznej, 32X jest najprawdopodobniej jakimś etapem pośrednim projektu Sega Saturn, wypuszczonym na rynek jako swoisty balon próbny.

Tyle o systemach szesnastobitowych. Od przynajmniej półtora roku na rynku obecne są już konsole następnej generacji, oparte o procesory i technologie 32-bitowe, z wetkniętymi gdzieniegdzie 64 bitami.

Zacznijmy od najpopularniejszej i najlepiej sprzedającej się konsoli, czyli od PlayStation. Kiedy pierwszy raz zobaczyłem jej dane, miałem nieodparte skojarzenia ze stacją roboczą Indygo (Silicon Graphics). Jak się okazuje – nie bez powodu. PlayStation jest oparte o dokładnie ten sam procesor, R3000A (RISC, 32 bity), taktowany zegarem 33,8688 MHz. Do tego pamięć – 2 MB RAM, 1 MB Video RAM, 512 KB Sound RAM i 512 KB ROM-u z systemem operacyjnym. Wprawdzie R3000 nie jest już najnowszym rozwiązaniem, pojawił się bowiem na rynku w 1988 roku, jednak nie przeszkadza to wcale jego ciągle dużej mocy obliczeniowej (30 MIPS). Przy okazji jedna uwaga – porównywanie wydajności różnych procesorów w MIPS-ach jest lekko niebezpieczne, jako że nie do końca wiadomo o jakie instrukcje chodzi (MIPS to Million Instructions Per Second). W praktyce więc bardzo trudno jest określić, który procesor jest szybszy, a który wolniejszy, zwłaszcza gdy ich wydajności są do siebie zbliżone.

PlayStation, poza głównym procesorem, ma ich jeszcze kilka, zajmujących się innymi zadaniami – obsługą dźwięku (24 kanały pracujące na 44,1 kHz), tworzeniem grafiki (sprzętowe transformacje wieloboków w przestrzeni trójwymiarowej, sprzętowe rysowanie wieloboków – 360 tysięcy na se-



kundę – i nakładanie tekstur, plus cieniowanie Gourarda), obsługą sprite'ów (liczba sprite'ów wyświetlanych w ciągu sekundy zależy od ich rozmiarów i liczby kolorów, przykładowo, gdy mają rozmiary 16x16 pikseli i 64K kolorów, można ich wyświetlić 40 tys/sek). Oczywiście konsola jest w stanie wyświetlić 16,7 miliona kolorów, co stanowi standard w przypadku najnowszych rozwiązań, więc nie bardzo jest się nad czym rozwodzić. Maksymalna rozdzielczość wynosi 640*480. Mogłoby się wydawać że to niedużo, trzeba jednak pamiętać, iż konsole podłączane są do zwykłych telewizorów, a nie do monitorów. W efekcie stosowanie większych rozdzielczości mija się z celem, jako że



Przedostatnia konsola, której się przyjrzymy to 3DO, zupełnie u nas nieobecna na rynku. Moc obliczeniową zapewniają jej dwa procesory ARM/60 (Advanced RISC Machines) pracujące ze stosunkowo niską częstotliwością zegara – 12,5 MHz. Wydajność każdego z nich jest porównywalna z procesorem 68030 pracującym z zegarem 25 MHz, to jest mniej więcej tyle, co Amiga 3000 albo Atari TT (tyle, że w 3DO są dwa takie procesory). Jak zwykle dołożono do tego kilka kości zajmujących się

jest niczym dziwnym – obie kości mają bowiem identyczny rdzeń, odpowiedzialny za samo wykonywanie instrukcji, różnią się jedynie peryferyjnymi elementami. Trzeci procesor, sprawujący pieczę nad całością, to najzwyklejsza Motorola 68000, taktowana zegarem 13,295 MHz. W odróżnieniu od pozostałych konsol, Jaguar w wersji podstawowej może korzystać wyłącznie z kartridży. Żeby dostępne stały się gry na płytkach, trzeba dokupić odpowiednią przystawkę-czytnik. Wprawdzie dane przechowywane na kartridżach są poddawane kompresji i dzięki temu wchodzi ich tam nieco więcej, niżby to wy-

bo już kilka razy miałem do czynienia z zacietrzewionymi Atarowcami, tłumaczącymi że Jaguar i tak jest lepszy – kochani, nie jest. Jest bardzo ciekawą konstrukcją, pod pewnymi względami lepszą od innych, pod innymi względami gorszą, wystarczającą dobrą, żeby nie trzeba się go było wstydzić. Tylko jakoś się sprzedawać nie chce.

Właściwie mógłbym tu skończyć, ale już słyszę pytania: a CD32? A Virtual Boy? A M2? A Ultra 64?

Cóż, pierwsze dwie konsole stanowią margines tego, co dzieje się na rynku. CD32 to nic innego jak Amiga 1200 z dołożonym na stałe CD-ROM-em, za to bez klawiatury (procesor 68020EC, 2 MB RAM,

Konsole, konsole...

i tak nie będzie wpływało na poprawienie jakości obrazu limitowanej rozdzielczością telewizora. To samo dotyczy pozostałych konsol, które – poza jednym wyjątkiem – nie są w stanie wygenerować obrazu o większej rozdzielczości (bo i po co?).

Następna na naszej liście jest Sega Saturn. Tu procesorów jest trochę więcej. Zacznijmy od dwóch głównych – SH2 – zaprojektowanych dla Segi specjalnie przez firmę Hitachi. Oba działają z zegarem 27 MHz i dysponują mocą obliczeniową 25 MIPS-ów. Do tego trzeba doliczyć dwa procesory obsługujące grafikę – VDP1 i VDP2. Pierwszy służy do tworzenia ze sprite'ów lub wieloboków obiektów na pierwszym planie, drugi jest odpowiedzialny za tworzenie tła. Oba są przez Segę szeroko stosowane w jej automatach. Ostatnie dwa procesory to 32-głosowy DSP i współdziałający z nim 68EC000. Od biedy do całego tego zestawu można by dołożyć jeszcze jedną kość – SH1 – odpowiedzialną za kontrolowanie CD ROM-u i ewentualną dekompresję wczytywanych z płytki danych (podobne kości można znaleźć we wszystkich konsolach, czasem są to po prostu układy do dekompresji filmów MPEG, czasem inne, wykonujące podobne zadania, różnica polega na tym, że dane nie są zgodne ze standardem MPEG; tak jest w PlayStation). Pamięci ma Saturn 2 MB, jak zresztą wszystkie konsole 32-bitowe (ot, taka koincydencja).

generowaniem dźwięku i grafiki – te drugie, w odróżnieniu od pozostałych konsol, są ukierunkowane na przetwarzanie pikseli, a nie wieloboków czy sprite'ów.

W odróżnieniu od wszystkich pozostałych konsol, robionych wyłącznie przez jedną firmę, 3DO ma dwie w pełni ze sobą zgodne wersje, robione przez Goldstara i Panasonic, ma również – uwaga, uwaga – wersję... pecetową! To nie dowcip. 3DO można sobie kupić jako kartę do peceta, nazywa się to wtedy 3DO Blaster (jak z nazwy wynika, kartę produkują Creative Labs). Karta korzysta z tego samego CD i tego samego monitora co jednostka centralna.

Został nam już tylko Jaguar. Jest to jedyna konsola, potrafiąca (po dokupieniu odpowiedniego sprzętu) tworzyć obraz w naprawdę wysokiej rozdzielczości (ponad 1300 w poziomie, nic nie wiadomo o rozdzielczości pionowej – najwyższa jaką znalazłem to 576 pikseli, co jest mniej więcej liczbą widocznych linii poziomych w telewizorze). Choć Jaguar jest zachwalany jako pierwsza konsola 64-bitowa, nie jest do końca prawda – 64-bitowa jest w nim wyłącznie szyna danych. Spośród trzech najważniejszych dla całej konstrukcji procesorów dwa, „Tom" i „Jerry", mają po 64 32-bitowe rejestry. Tom odpowiada za obsługę grafiki, Jerry – za dźwięk, oba mają identyczną prędkość (26,6 MIPS). To, że prędkość obu jest taka sama nie

nikało z fizycznej pojemności kartridża (4 MB), jednak nie oszukujmy się – w przypadku plików graficznych i dźwiękowych uzyskanie stopnia kompresji wyższego niż 50% jest już sukcesem i nie ma tu nic do rzeczy technologia – praw fizyki pan nie zmienisz i nie bądź pan kiep, jak mówił Kobuszewski do Pawlika. Akurat tutaj nie chodzi o prawa fizyki tylko o teorię informacji, ale jej prawa też są nieubłagane, i na kartridżu o pojemności 4 MB zmieści się 120 razy mniej, niż na płytce CD, żeby nie wiem co. Piszę o tym,

tworzenie grafiki wspomagane przez kość AGA). Virtual Boy (oparty o 32-bitowy procesor RISC) stanowi raczej ciekawostkę, niż dobrze sprzedającą się konsolę, choć nie ukrywam, że jest bardzo ciekawą zabawką. Pozostałe konsole jak na razie nie wyszły poza etap zapowiedzi, a że z założenia miałem zamiar zająć się wyłącznie tym, co już istnieje – zostawiam je (tak samo jak konsole przenośne) na kiedy indziej. I tak już się rozpisałem ponad miarę.

Borek





Lista przebojów

ŁASOŚĆ NA PRĘDKOŚĆ

Czasami, jak nic się nie chce, człowiek popada w stan pewnego zadumania, refleksji, zawieszenia. Najczęściej kończy się to lekkim zawrotem głowy i powrotem do rzeczywistości, jednak w rzadkich przypadkach zdarza się coś innego. Wyjątkowo może nasz umysł wejść gdzieś, gdzie nie powinien się znaleźć, mianowicie w krainę marzeń. W trakcie takiego stanu nie zauważamy, kiedy zapomnieliśmy o otaczającym nas świecie a przed oczami mamy obrazy tworzone wyłącznie w naszym umyśle. Przyznam się, że i ja jakiś czas temu popadłem w taki stan.

Z początku rozmyślałem nad tym, jak cały nasz świat dąży przed siebie na złamanie karku. Jak podczas naszych żywotów pędzimy uganiając się za dobrą pracą, utrzymaniem rodziny, pieniędzmi, karierą, seksem, miłością, itd. To wszystko jest nam potrzebne, tylko czy oprócz chwilowego zaspokojenia naszych rządz istnieje jeszcze jakiś inny powód, dla którego tak pędzimy przed siebie zdobywając te rzeczy po kolei? Cóż, zacząłem jątrzyć pokłady mojej wypaczonej mózgownicy, która niejeden szok już przeszła, i w końcu wpadłem na coś dziwnego, a mianowicie na taką myśl: „PĘDZIMY DLA SAMEJ ROZKOSZY PĘDZENIA!"

Człowiek widać jest istotą, która lubi pędzić, i to nie tylko w sposób standardowy na strychu z drożdży i cukru, ale także w każdy inny możliwy. Pędzić lubimy zdobywając pieniądze. Lubimu je jak najszybciej zarabiać, ale i jak najszybciej wydawać, aby jak najszybciej kupować za nie jak najwięcej różnych rzeczy. Lubimy szybkie samochody, mimo tego, że w rzeczy samej nie są nam potrzebne. Lubimy szybko załatwiać swoje sprawy, szybko przechodzić kłopotliwe sytuacje, choroby itd. Na każdym kroku łapiemy się na tym, że lubimy prędkość. To jest fakt, popatrzmy na świat wszak on niczego innego dzisiaj nie robi tylko przyspiesza. Gdyby nie to, że istnieją zegarki można by przypuszczać, że dzień jest znacznie dłuższy od tego, jaki mieli nasi dziadkowie, czy pradziadkowie – dzisiaj robimy znacznie więcej w ciągu dnia niż wiek temu.

Fakt został zauważony, ale co z niego wynika? Chyba tylko jedno, że cały pęd jest tylko złudzeniem. Wystarczy popatrzeć na inne miejsca na Ziemi, gdzie czas jakby się zatrzymał. Ostatnio oglądałem film podróżnicy o mnichach w Himalajach i tam w rzeczy samej jest spokojnie, nie ma takiego pędu i nerwów. Jeżeli wierzyć mnichom są oni szczęśliwi, a czy my żyjący w świecie cywilizacji europejskiej nie jesteśmy szczęśliwi? Pewnie kilku szczęściarzy się znajdzie, ale będzie ich na prawdę kilku. Może tu tkwi przyczyna naszego braku szczęścia. Gonimy za nim, zamiast na nie poczekać. A może jednak nie należy czekać? Cóż, kolejna sytuacja nerwowa. Bo to czy je przegoniliśmy, czy dopiero gonimy nie ma znaczenia wobec faktu braku określenia co dla nas jest szczęściem...

Koniec końców możemy sobie uwielbiać prędkość i pęd życia, ale nie możemy zapomnieć o tym co daje nam szczęście: O ŚWIĘTYM SPOKOJU!!!

STOJĄCY W ZBOŻU

P.S. Wakacje wkrótce się zbliżają. Wszystkim życzę spokojnych chwil, które niczym letnie chmury dryfują po niebie i każdemu na dzień dobry taką piosnkę śpiewają sobie: jak to miło chmurką być...

HITY świat

NINTENDO	SATURN	AMIGA	PC CD-ROM	PC	PLAYSTATION
1. THE FLINSTONES	1. VIR. FIGHTER: REMIX	1. SWOS	1. C&C	1. DOOM II	1. D
2. STARWING	2. PANZER DRAGOON	2. PREM. MAN. 3	2. EF 2000	2. ALADDIN	2. TOSHIDEN
3. MORTAL KOMBAT 2	3. DAYTONA USA	3. ULT. SOC. MAN.	3. PSYCHIC DETECTIVE	3. X-WING	3. RIDGE RACER
4. D. KONG COUNTRY 3	4. MYST	4. PLAYER MAN. 2	4. FANATASY GENERAL	4. SIM CITY 2000	4. RAYMAN
5. S. BOMBERMAN 2	5. SHINOBI-X	5. S. SKIDMARKS	5. KINGDOM O'MAGIC	5. THE LION KING	5. AIR COMBAT
6. S. & SNOWBOARDING	6. S.F. – THE MOVIE	6. COLONIZATION	6. STONEKEEP	6. DOOM II	6. NOVASTORM
7. ANIMANIACS	7. DIGITAL PINBALL	7. COMB. CLASSIC 3	7. ANVIL OF DAWN	7. DUKE NUKEM 3D	7. JUMPING FLASH
8. INDIANA JONES	8. BUG	8. W. CUP YEAR '94	8. DESTR. DERBY	8. FIFA	8. S.F. – THE MOVIE
9. R. OF THE ROBOTS	9. PEBBLE BEACH	9. TURBO TRAX	9. SCREAMER	9. SWOS	9. RAPID RELOAD
10. BATAMAN RETURNS	10. VIRTUA HYDLIDE	10. SENSIBLE GOLF	10. TORIN'S PASSAGE	10. PREMIER MAN. 3	10. MORTAL KOMBAT 3

HITY listy

NINTENDO	COMMODORE	AMIGA	PC	ATARI XL/XE	PEGASUS
1. FANT. ADV. DIZZY	1. KOLONY	1. THE SETTLERS	1. SCREAMER	1. TECHNUS	1. TURTLES 3
2. BIG NOSE FR. OUT	2. GREAME S. S. MAN.	2. WORMS	2. SKAUT KWATERMAS.	2. SPECIAL FORCES	2. GOAL 3
3. DOUBLE DRAGON 3	3. PIRATES	3. S. W. O. S.	3. COM.&CONQUER	3. ROCKMAN	3. FELIX THE CAT
4. MICROMACHINES	4. LASER SQUAD II	4. SPACE HULK	4. WARCRAFT II	4. CYWILIZACJA	4. SUPER FIGHTER 3
5. BIG NOSE CAVEMAN	5. TURRICAN 2	5. CIVILIZATION	5. MORTAL KOMBAT 3	5. INNY ŚWIAT	5. FAN. ADV. DIZZY
6. BATMAN RETURNS	6. SLATER MAN	6. DOMAN	6. WWF WRESTLE.	6. NAJEMNIK	6. BATMAN RETURNS
7. ULTIMATE STUNTMAN	7. ELVIRA II	7. MORTAL KOMBAT 2	7. MORTAL KOMBAT 2	7. KRUCJATA	7. DOUBLE DRAGON 3
8. GOAL 3	8. LOTUS II	8. SKAUT KWATERMA.	8. THE SETTLERS	8. WŁÓCZYKIJ	8. GOAL!
9. TINY TOON ADV.	9. WŁADCY CIEMNOŚCI	9. UFO	9. STONEKEEP	9. HAWKMOON	9. TINY TOON
10. JURASSIC PARK	10. TRIADA	10. SKIDMARKS	10. DUNE 2	10. MIECZE VALDGIRA II	10. MICROMACHINES

SHITY listy

NINTENDO	COMMODORE	AMIGA	PC	ATARI XL/XE	PEGASUS
1. SOCCER	1. INT. SOCCER	1. CISCO HEAT	1. COLORADO	1. UPIÓR	1. MILK & NUTS
2. TETRIS	2. HANS KLOSS	2. TEST DRIVE II	2. COLGATE	2. RIOT	2. GALAXIAN
3. CHUCK POP	3. TARZAN	3. TEST DRIVE	3. ZOOL	3. MASTER HEAD	3. CONTRA
4. EXITE BIKE	4. ARNIE	4. ARABIAN NIGHTS	4. KAJKO I KOKOSZ	4. GLOBAL WAR	4. DON KICHOT
5. BOMBERMAN	5. SLICKS	5. KAJKO I KOKOSZ	5. PRAWO KRWI	5. NAJEMNIK	5. SOCCER

PRENUMERATA

Bajtek - najstarsze popularne czasopismo komputerowe w Polsce. Wydawany nieprzerwanie od 1985 roku. Ukazuje się co miesiąc w nakładzie 55 tys. egzemplarzy. Adresowany do czytelnika początkującego i średnio-zaawansowanego w po- sługiwaniu się komputerem, niezależnie od wieku.

Redagowany dla osób, które:
- chcą być na bieżąco z techniką komputerową,
- chcą doskonalić swoje umiejętności,
- chcą wiedzieć co kupić,
- wykorzystują komputer do nauki,
- lubią czasem zagrać w coś dobrego.

Realizacji tych potrzeb służą stałe rubryki pisma: **Mikromagazyn, opisy programów, testy sprzętu i Giełda, Po dzwonku, Co jest grane.**

W każdym numerze konkurs i cenne **nagrody**. Cena detaliczna **Bajtka** – 2,80 zł, w prenumeracie 2,60 zł.

Top Secret – wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i wszystkiemu, co się z nimi wiąże. Oprócz samych opisów pismo obfituje w mapy, opisy sztuczek (Tips), a nawet kompletnych sposobów ukończenia gry. Całość uzupełniają cieszące się dużą popularnością rubryki:

Lista Przebojów - jedyny w swoim rodzaju wskaźnik popularności (i niepopularności) poszczególnych tytułów dla każdego z komputerów.

Listy - przegląd korespondencji redakcyjnej.

Tips'n Tricks - czyli zbiór porad i cudownych sztuczek niezbędny dla tych, którzy "utknęli", albo mają "drewniane ręce".

Cena detaliczna – 2,80 zł, w prenumeracie 2,50 zł.

Prenumeratę na TOP SECRET przyjmuje także "RUCH" S.A. na następujących warunkach:

– Prenumerata przyjmowana jest tylko na okresy kwartalne. Cena za trzeci kwartał '96 wynosi 8,4 zł. Wpłat należy dokonać do dnia 5 czerwca 1996 r.

– Wpłaty należy przesyłać do "RUCH" S.A. Oddział Krajowej Dystrybucji Prasy, 00-950 Warszawa, ul. Towarowa 28, Konto: PBK XIII Oddział Warszawa **370044-16551**

. Wpłaty przyjmują również terenowe oddziały "RUCH" S.A. Prenumerata za granicę jest o 100% droższa od krajowej.

Warunki prenumeraty:

- Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca (numeru) i może ona trwać od 3 do 12 miesięcy.
- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje stałość cen.
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat.

Jak zaprenumerować:

- Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism, należy:
  - wyciąć znajdujący się obok kupon,
  - do tabelek znajdującej się z drugiej strony wpisać odpowiednie liczby egzemplarzy i czas trwania prenumeraty.
  - wypełnić przekaz i wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto bankowe,
- Prosimy o staranne i wyraźne wpisanie odpowiednich liczb egzemplarzy. Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności.
- Prenumeratę prosimy zamawiać z co najmniej miesięcznym wyprzedzeniem.
- Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa.

Prenumerata zagraniczna:

- Cena rocznej prenumeraty **jednego z naszych czasopism** wysyłanego za granicę pocztą zwykłą (wodną lub lądową) jest o 33 zł wyższa od krajowej.
- Wysyłka pocztą lotniczą zwiększa cenę rocznej prenumeraty o 147 zł.
- W przypadku zamówienia większej liczby egzemplarzy wysyłka jest tańsza — prosimy o kontakt listowny.

Reklamacje:

- Jeśli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła lub zamówienie zostało zrealizowane błędnie, prosimy o kontakt z Wydawnictwem.
- Najtańszym i skutecznym sposobem reklamacji jest zgłoszenie na kartce pocztowej (powinna ona również zawierać dane prenumeratora).
- Reklamacje są realizowane natychmiast.
- Reklamacje i pytania dotyczące prenumeraty prosimy kierować pod adres: Wydawnictwo Bajtek, Dział Prenumeraty, Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa (lub telefonicznie w godz. 9–17, tel. (02) 644 77 37, prenumeratą zajmuje się pani Alicja Baczyńska).





Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism, należy:

① Do znajdujących się poniżej tabelek wpisać zamówienie.

② Wypełnić znajdujący się po drugiej stronie przekaz, wyciąć i opłacić na poczcie.

Kupon ważny do dnia 31.07.96	Bajtek	TOP SECRET	C&A
od numeru:			Z żalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma "C&A" *Dział prenumeraty Wydawnictwa*
CENA	2,60 x	2,50 x	
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	x	x	
po ile egzemplarzy	=	=	
SUMA	+	=	
RAZEM:			

Kupon ważny do dnia 31.07.96	Bajtek	TOP SECRET	C&A
od numeru:			Z żalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma "C&A" *Dział prenumeraty Wydawnictwa*
CENA	2,60 x	2,50 x	
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	x	x	
po ile egzemplarzy	=	=	
SUMA	+	=	
RAZEM:			

Kupon ważny do dnia 31.07.96	Bajtek	TOP SECRET	C&A
od numeru:			Z żalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma "C&A" *Dział prenumeraty Wydawnictwa*
CENA	2,60 x	2,50 x	
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	x	x	
po ile egzemplarzy	=	=	
SUMA	+	=	
RAZEM:			

Odcinek dla poczty

Zł ....

Słownie zł ....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-139-11

Datownik



Opłata

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zł ....

Słownie zł ....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-139-11

Datownik



Opłata

podpis przyjmującego

Odcinek dla banku

Zł ....

Słownie zł ....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-139-11

Datownik



Opłata

podpis przyjmującego

Potwierdzenie dla wpłacającego

Zł ....

Słownie zł ....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-139-11

Datownik



Opłata

podpis przyjmującego

Uwaga: Kupony prosimy nakleić na kartkę pocztową i wysłać na adres: Top Secret, ul. Służby Polsce 4, 02-784 Warszawa

Pole do popisu:

To jest miejsce, w którym każdy może zrobić co mu się żywnie podoba. Po zrobieniu można to do nas przysłać. Po przysłaniu, my zrobimy z tym cokolwiek, co nam się żywnie spodoba.



LISTA PRZEBOJÓW KOMPUTERA TYPU:

XYWA:



SHITY

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.



HITY

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.

WIELKI KONKURS TECHLANDU -KUPON ZGŁOSZENIA

Imię i nazwisko...

Dokładny adres ....

Niniejszy kupon należy wysłać z pracą na adres firmy **TECHLAND**

Regulamin konkursu w numerze 4/96 str.18 — **PRACZEW 105, 63-405 SIEROSZEWICE**

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA – ZAMÓWIENIE 05/96

IMIE I NAZWISKO:...

ADRES:...

....

KOD:.......... MIASTO:...

Proszę o przesłanie mi za zaliczeniem pocztowym następujących gier:

NAZWA	KOMPUTER	ILOŚĆ SZTUK	CENA

ŁĄCZNA KWOTA ....

Należność zobowiązuję się wpłacić przy odbiorze przesyłki.

podpis zamawiającego ....

podpis rodziców (dla osób poniżej 18 lat) ....

Informujemy, że kupon jest ważny do ukazania się następnego numeru.
Zamówienia nieczytelne lub niekompletne nie będą realizowane.

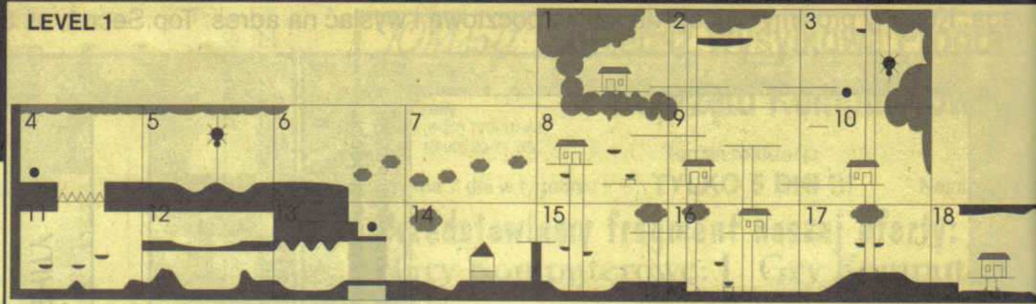
Tytuł odświętny

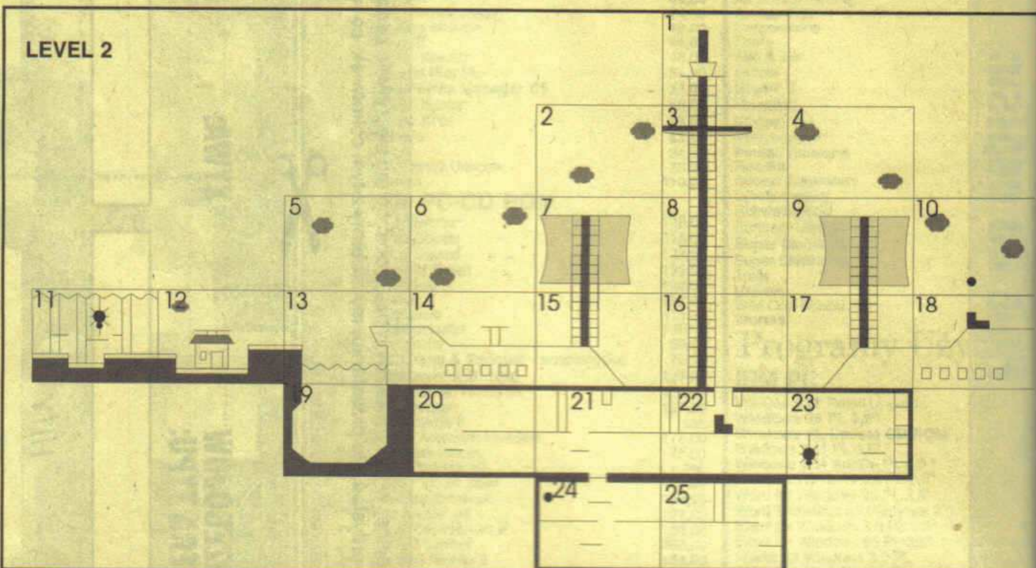
Zdaje się, że konflikt z poprzedniego odcinka udało się rozwiązać „pokojowo", przy zaangażowaniu wszystkich dostępnych środków „dyplomatycznych". A już się cieszyłem na jakąś małą wojenkę.

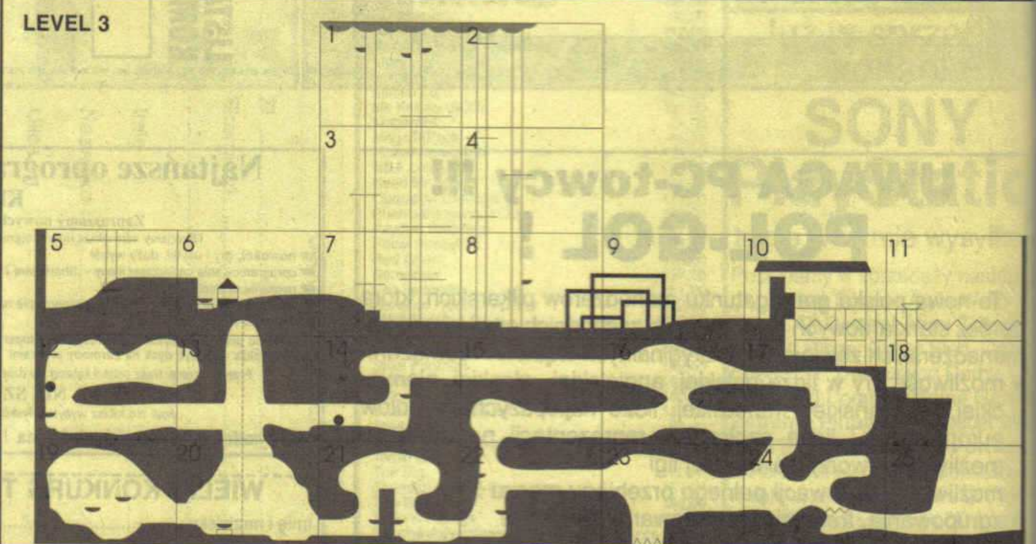
Rubryka „Czytelnicy Nadesłali" istnieje już prawie od półtora roku. W tym czasie zdążyła urosnąć z jednej do dwóch stron, ale i też zdegradować się z pięknych kolorowych na... Chińczyki. Nic to. Walczymy dalej. Nie damy się pokonać byle Triumwariatowi. Przysyłajcie opisy, malujcie mapy, a Wasze sukcesy będą naszymi sukcesami (czyż nie byłbym dobrym politykiem?).

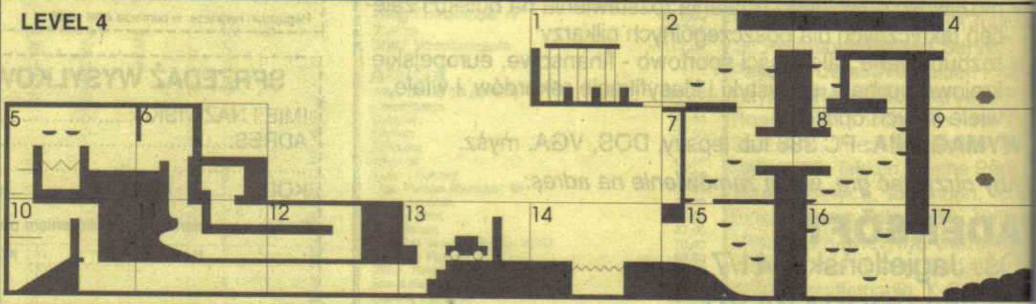
Tak korzystając z okazji chciałbym życzyć wszystkim tegorocznym maturzystom zdania swoich egzaminów (miejmy nadzieję, że ten numer zdąży się ukazać przed jakimiś terminami, przynajmniej tych ustnych).

Dean









Crystal Kingdom of Dizzy

Grę, którą opisuję, wydała w 1992 roku firma CODEMASTERS, a jej legalną dystrybucją w Polsce zajęła się firma GRUBCIO.

Gra ukazuje nam przygody małego jajka o imieniu Dizzy. Musi on odnaleźć zaginione skarby, aby ocalić swoją krainę. Nie będę się rozwodził nad aspektami technicznymi gry, gdyż muzyka jak i grafika są bardzo dobre. A oto rozwiązanie gry:

(kółko na mapie oznacza dodatkowe życie lub energię)

LEVEL 1:

Znajdź dwa ciężarki (14,18) i złotą monetę (14 – na chmurce). Ciężarkami uruchom windy, a monetę połóż na studni. Idź do „8" i skacząc po chmurach przez „7" dojdź do „6". W „5" znajdziesz śrubokręt. Wróć się do „8" i u Denzila wymień śrubokręt na klucz. Teraz idź do domku „18" wyłączyć prąd (na niebieskiej maszynie stawiasz klucz). Udaj się do „16". Z domku weź bicz i idź do domu Dory (10) – da Ci ciastko. Spadnij teraz niżej, daj słoniowi ciastko i weź parasol. Teraz ruszaj ostro z kamasza do pobliskich jaskiń. Weź z nich diament i połóż go na studni. Udaj się do „2" i na końcu platformy połóż bicz. Idź do Dylana (1) – da Ci gazetę, którą zanieś Grand Dizziemu (9). Teraz do Denzila – da Ci okulary, które oddaj dziadkowi.

CZYTELNICY NADESŁALI

LEVEL 2 (kod 1969):

Weź jedzenie dla ryb (12) i połóż je końcu platformy (13). Teraz czeka Cię gruntowna naprawa statku, na którym się znajdujesz:

1. Weź koło sterowe (9) i blue tale (1). Idź do „14" i przy słupku połóż koło.
2. Znajdź piłę (18), plaster (7) i deskę (20). Idź do „24" i połóż deskę pod niebieską kroplą.
3. Weź nożyczki (22), igłę z nitką (25) i łatę (21). Idź do „3" – na reji połóż nożyczki, a dziurę zaceruj (użyj łaty koło dziury).
4. Dozy da Ci flagę (11 – po drodze pogadaj z kapitanem – to bardzo ważne!). Powieś ją na końcu największego masztu (1).

Teraz udaj się do kapitana – da Ci godło niebieskiego Piotra. Zamień je (u grubego Fredy'ego) na mapę i teleskop. Mapę wręcz kapitanowi i idź się rozejrzeć z bocianiego gniazda.

Uwaga: W tym układzie jest jedna zbędna rzecz – jest to klej.

LEVEL 3 (kod 2000):

Znajdź latarkę (5 – do świecenia w jaskini), płetwy i akwalung (niezbędne do pływania). Wpłyń do jaskiń, weź kilof (17) i podziuraw nim sztuczną ścianę w „20" oraz złotą uszczelkę w „9". Wróć się do jaskiń i weź kanister (13). Nalej do niego oleju (postaw kanister pod kapiącym olejem). Teraz połóż go na podeście koło studni i naciśnij FIRE. Idź do dziadka i pogadaj z nim aż wsiądzie do kosza. Teraz postaw wszystkie skarby na podeście i naciśnij FIRE. Wyjdź z jaskiń (po drodze weź szpilkę – 15) i idź do studni. Gościu da Ci Puncture kit. Połóż go na brązowym teleporcie, na przystani. To samo zrób kolejno z akwalungiem, wszystkimi skarbami i szpilką.

LEVEL 4 (kod: 2010):

Znajdź kryształ (6) i daj go strażnikowi. Teraz bierz skarby i idź do katapulty, gdzie koło kosza postaw je. Teraz, wystrzeliwując się z katapulty, pogubiłeś skarby.

Aby zdobyć kielich, musisz wziąć bryłę lodu (2) i położyć na końcu lewej platformy w „14".

Aby zdobyć miecz, musisz wziąć spadochron (17) i skoczyć na chmurkę w „4".

Aby zdobyć koronę, musisz wziąć sól (15) i postawić ją na zamrożonej koronie w „3".

Mając wszystkie trzy skarby ułóż je w okienkach świątyni (1) w odpowiedniej kolejności (nie powiem w jakiej!).

Spikey z Kęt

Komputer: Commodore 64

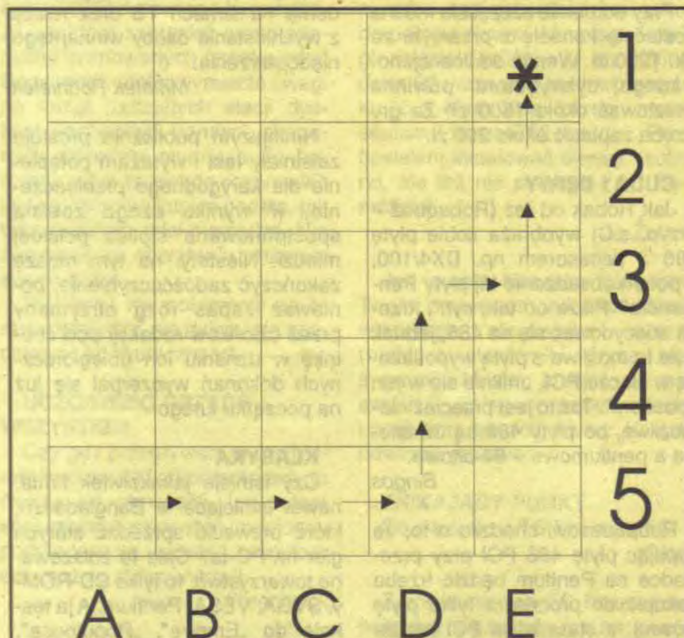
THE CYBERPLASM FORMULA

W grze sterujesz Wiktorem i jego psem. Przygodę rozpoczynasz przed zruinowanym budynkiem. Wejdź w pierwsze drzwi po lewej. Na pierwszym piętrze zadzwoń pod nr 102. Otworzy starsza kobieta, wproś się do środka. Podedź do oszklonej szafki i zabierz CHAMPAGNE i ELVIS CD. Pozwól psu zjeść z miski i wynoś się z chałupy.

Na zewnątrz zaaresztuje Was pająkopodobny robot. W więźniarce użyj CHAMPAGNE, po chwili jesteś wolny. Podejdź do zruinowanej wystawy sklepu z szyldem „JUNK" i zabierz MAGNET i RATIONS, który od razu zjedz. Teraz udaj się w okolice koparki i wleź do dołu. Znajdziesz się podziemnym tunelu metra. Idź w prawo, na przystanku wyłuskaj z automatu MONETĘ, po czym idź zrobić siusiu do męskiej toalety. Wewnątrz banda punków najpierw będzie chciała Cię skasować, po namyśle jednak wspaniałomyślnie darują Ci zdrowie i uraczą bonusowo kartą do windy (PUNK GIZMO). Po wyjściu z kibla wróć do tunelu, dojdź do wyrwy w murze i udaj się tym razem w lewo.

Dojdź do drabinki i wyjdź wlazem na powierzchnię. Przejdź przez jezdnię (sekwencja zręcznościowa, dla miłośników „Froggera" pestka, innym radzę nagrać stan gry). Poczekaj aż podjedzie samochód, wskocz do środka i udaj się z panienką na przejażdżkę. Laska podwiezie Cię pod samą siedzibę „ROBOCORP". Początkowo metalowy bramkarz nie będzie chciał Cię wpuścić, więc poczęstuj go MAGNETem, a drzwi staną otworem. Udaj się do windy, użyj PUNK GIZMO. Teraz możesz korzystać z windy bez ograniczeń. Udaj się na poziom 12-ty. Mechaniczny sekretarz wpuści Cię do gabinetu dr Mode'a. Wstrętny staruch potraktuje Cię jak natręta, więc czym prędzej podaruj mu ELVIS CD. W zamian dostaniesz MODE'S KEY, który użyj natychmiast po powrocie do windy. Otrzymasz możliwość jazdy na dodatkowy tajny poziom nr 257. Udaj się tam. Pogadaj najpierw z gostkiem po prawej (to Twój szef!), później obadaj sąsiedniego robota. Do uruchomienia go brakuje trzech chipów, spisz sobie ich oznaczenia. Teraz udaj się na poszukiwania.

Zjedź na poziom 9-ty, to taka niby narzędziownia. Ukaże Ci się klawiatura, wpisz 52 i cyfrę z chipa typu P, którego poszukujesz (przykładowo jeżeli szukasz P6, to wpisz 52 i 6). Zabierz chip i udaj się na poziom 5. Tutaj w barze zamów Veggie Burger albo Tofu Dog, lub obydwa. Zamawiaj i konsumuj, aż będziesz miał 100% energii. Po jej podreperowaniu zamów ponownie artykuły, a gdy robot będzie je przygotowywał, otwórz mu klapkę na piersiach. W środku znajdują się chipy typu K, wybierz potrzebny i zmyj się z baru. Zjedź na 2-gi poziom, wędrując po labiryncie pokoi udaj się do tego oznaczonego numerem E5 (mapka). Na miejscu obadaj blaszaki, a następnie użyj MONETY do odkręcenia śrubek od klapki. Zabierz brakujący chip typu C. Uwaga! Nie pomyl się, bo jeśli zabierzesz inny niż potrzebujesz, to kaplica! Ewakuuj się szybko do windy, bo teren jest skażony a jeśli nie daj Boże pobłądzisz – do kaplicy nr 2.



Mając wszystkie 3 chipy udaj się ponownie na poziom 257 i wpraw brakujące części robotowi. Gostek się uruchomi i poinformuje Cię, że dyskietka, której szukasz, znajduje się na poziomie 13. Wróć do windy i spójrz. Nie ma 13-tego poziomu! Trudno, udaj się na 12-ty, do profesora Mode'a. Ktoś go chyba odwiedził po Twojej ostatniej wizycie, dookoła wszytko porozrzucane i zniszczone. W gabinecie zauważysz tajne przejście za szafą, udaj się tam. Znajdziesz się na schodach prowadzących... tak, na 13-ty poziom. Tutaj wchodzisz bez pukania i... jesteś świadkiem, jak jakaś panienka (to ta z samochodu!) dokonuje destrukcji mechanicznego strażnika i samego dra Mode'a, który okazał się zły, bo zrobił coś tatusiowi tej dziewczyny i takie tam ble ble. Dla Ciebie najważniejsza jest dyskietka (FORMULA DISC), którą zabierasz. Teraz tylko naciśnij przycisk TIME TRAVEL i... GRATULACJE!

Uwagi:

– Po nakierowaniu na przedmiot, z którym możesz coś zrobić, pokaże się „?????", zbadaj sprawę lewym przyciskiem myszy, a szczerze się uśmiejesz.

– W windzie po wciśnięciu przycisku żądanego poziomu zapika i zamiga równocześnie 6 kolorów, które musisz wiernie odtworzyć, w przeciwnym razie udasz się na SECURITY poziom, a tam już wiedzą, co z takimi jak Ty robić. Jeśli jednak już tu się znajdziesz, podnieś z ziemi kartkę, masz tam wypisany kod ratunkowy, wstukaj go, tylko teraz się już na pewno nie pomyl!

– Nie noś zbyt wielu przedmiotów, bo tracisz siły. Jak spadną do zera, to koniec, zregenruj się więc w snack barze na 5-tym poziomie, oczywiście do momentu, aż zakosisz barmanowi chip. Po tym już nikogo nie obsłuży.

Krążek CD z tą gierką znajduje się w MEGAPAKU nr 2.

de Lorche

Komputer: PC

Listy



AWARIA

Kiedy procesor 486 SX25 wymieniłem na 486 DX2/80 w moim komputerze zaszła awaria (...). Przy pierwszym włączeniu z tyłu CPU strzeliła iskra. Przy następnych włączeniach komputer nie dawał oznak życia. Komputer był już u kilku informatyków, ale żaden nie mógł tego naprawić.

Luke

Obawiam się, że jedynym wyjściem może być wymiana procesora, a może nawet i płyty głównej.

PAYSTATION

Ile kosztuje Sony PSX i gry na tę konsolę?

Doofus

Przy odrobinie szczęścia można dostać tę konsolę z przemytu za ok. 1200 zł. Wersja od licencjonowanego dystrybutora powinna kosztować około 1500 zł. Za gry trzeba zapłacić około 200 zł.

CUDA I DZIWY

Jak Robak od Iez (Robaquez – przyp. s.C) wyobraża sobie płytę 486 z pocesorem np. DX4/100, a potem obsadzenie tej płyty Pentiumem? Pisze on tak, cyt."...trzeba zdecydować się na 486, jednak o ile to możliwe z płytą wyposażoną w złącze PCI, uniknie się w ten sposób...". Toż to jest przecież niemożliwe, bo płyty 486 są 32-bitowe a pentiumowe – 64-bitowe.

Bingos

Robaquezowi chodziło o to, że kupując płytę 486 PCI przy przesiadce na Pentium będzie trzeba dokupić do procesora tylko płytę główną, a stara karta PCI będzie nadawała się do użytku. A czy istnieją płyty 486 PCI? No cóż, sama taką widziałam.

DEKODOWANIE

Co znaczy ten szyfr http://www.atm.com.pl/~ts?

Jax

Mniej więcej tyle samo, co 157.25.5.3/~ts, czyli adres naszej strony WWW w Internecie.

DOŚWIADCZENIE

Czy mógłbym wsadzić Pentiuma w płytę 486 PCI i czy byłoby to opłacalne?

Tomasz

Z pomocą młotka mogłoby Ci się udać, ale płytę i procesor musiałbyś potem wyrzucić do śmieci. Płyty zazwyczaj biorą nazwę od procesorów, które można w nie wpasować.

EKSPIACJA

W TS 47 (2/96) w rubryce „Kiszka" wydrukowaliście mój list (ten ze zdjęciem z Naczelnym). Fajnie. Ale, do cho... (cenzura), dziękowałem 2E w 2 LO w LUBINIE! A wy bezmyślnie napisaliście LUBLIN! Co ja, ... (cenzura), niewyraźnie piszę, czy co?! (...) Żądam publicznego sprostowania tego incydentu na łamach TS oraz relacji z wychłostania osoby winnej tego niedopatrzenia.

Mnietek Podnietek

Niniejszym publicznie prostuję zaistniały fakt i wyrażam potępienie dla karygodnego przeinaczenia, w wyniku czego została spostponowana stolica polskiej miedzi. Niestety, na tym muszę zakończyć zadośćuczynienie, ponieważ zapas rózg otrzymany przez członków redakcji pod choinkę w uznaniu ich ubiegłorocznych dokonań wyczerpał się już na początku lutego.

KLASYKA

Czy istnieje jakakolwiek firma, nawet istniejąca w Bangladeszu, która prowadzi sprzedaż starych gier na PC-ta? Całe to zblazowane towarzystwo, to tylko CD-ROM-y, SVGA, VESA, Pentium. A ja tęsknię do „Empire", „Populousa", „Defendera of the Crown", „A-10 Tank Killer"...

Feud

Z polskich firm wysyłkowych trudno byłoby mi polecić Ci jakąkolwiek. Specjalizują się one w sprzedaży tytułów nowych lub jeszcze nowszych, najlepiej takich, których nie mają jeszcze legalni dystrybutorzy. Jeśli miałbyś gdzieś szukać, to na Zachodzie. Tam się jeszcze bawią w stare tytuły. W niewielkich ilościach pojawiają się one także w MarkSofcie („Bettle Isle", „Mega-lo-Mania").

KLIK & PLAY

Gdzie mógłbym kupić doskonały program „Klik & Play" na komputer PC AT z 2 MB RAM i SVGA lub na Amigę. Proszę, podajcie adres.

Kamil Trebunia

Jedyną znaną nam firmą sprzedającą „Klik & Play" w wersji polskiej jest IPS (tel. (022) 642 27 66). Nie mamy jednak pewności, czy pójdzie on z 2 MB RAM.

KOMPOZYCJA

Jaki sprzęt (poza kartą dźwiękową) trzeba mieć mieć, aby móc tworzyć muzykę na PC?

Phlegm

Dobrze byłoby mieć kartę muzyczną z wyjściem MIDI, dobry syntezator oraz dowolny program sekwencerowy zazwyczaj dostarczany z kartą muzyczną.

KWESTIA KASY

Dlaczego macie tak ubogą szatę graficzną?

Hugo

Bo na bogatszą nas nie stać.

MIARA

Gdzie i po ile można kupić kask virtualnej rzeczywistości?

Bałamut 2,5 i 1/4

Nie wiedzieliśmy, że wirualną rzeczywistość kupuje się na kaski. Osobiście nie wiemy, by ktokolwiek w okolicy sprzedawał nawet pół kasku.

NIEDOBÓR

Czy są jakieś bijatyki na CD-32 oprócz „Rise of the Robots" i „Shadow Fighter".

Grzegorz Ciecieląg

Z rzeczy, które wymyślili nasi eksperci mając 2,5 sekundy do namysłu warte zapisania są „Elfmania" i „Mortal Kombat II".

NOWE DRIVERY CESARZA

Jak dotąd moje radyjko (Gravis UltraSound) wspaniale udaje bzyczki typu Sound Blaster i fajnie nagrywa głos. Problem tkwi w Windows 95 (starszych wersji to też dotyczy). Głosy w samym Windows chodzą super, lecz po odpaleniu w nim jakiejś gry (np. „Worms", „Heretic") z konfiguracją na Gravisa nie ma żadnych głosów (czasem tylko coś bzyknie)

Boria de Wiśnia

Stare drivery rzeczywiście mogły sprawiać problemy, ale od stycznia na serwerze ftp.gravis.com zalegają nowe. Jeśli nie masz dostępu do Internetu, zawsze możesz zadzwonić do nas do BBS-u, gdzie znajdziesz dokładnie te same drivery w obszarze „Pliki od Sysopa" (albo od Borka; Borek-Sysop nie był pewien). Jeśli nie możesz zadzwonić do BBS-u, bo nie masz modemu, to... bardzo nam przykro, ale wyczerpaliśmy pulę poprawnych odpowiedzi.

OTO JEST PYTANIE

Módlcie się za mnie, abym zdał do ogólniaka, bo jak zdam, to wapniacy kupią mi lepszy komputer.

Jakub

A co będziemy z tego mieli, że Ci kupią?

PANTA REI

Dawno temu wysłałem do „Bajtka" kupon z prośbą o przysłanie mi spisu gier na Atari ST. I co dostałem? Listę gier na Atari XE. Z tego powodu kupiłem następny numer TS i ponowiłem swoją prośbę. Lecz tym razem nic nie dostałem. To kupiłem jeszcze jeden numer TS, a tu niespodzianka: takiego kuponu oraz takiej listy jak poprzednio nie ma.

Marcin

Wszystko wokół się zmienia. Nic dziwnego, że w końcu kupon zniknął z naszego pisma. Nie powinieneś się denerwować za pierwsze dwie odpowiedzi, które otrzymałeś od działu sprzedaży wysyłkowej naszego wydawnictwa. Za pierwszym razem nadesłali co mieli, za drugim – nic nie mieli, to i nic nie nadesłali (to co mieli i nadesłali wcześniej jakoś Cię nie zainteresowało). Na ich usprawiedliwienie mogę dodać, iż nigdy nie mieli oferty oprogramowania na Atari ST.

PORZĄDEK MUSI BYĆ

Czy „Hypery", „T'n'T" i „Listy" zostaną wydrukowane, jeżeli wszystko napisałem na jednej kartce?

Hrabia Discula

Będzie to wyjątkowo ciężkie, ponieważ Dean wstępnie sortuje listy na te do T'n'T, listów, hyperów. Jeśli wszystko zostało umieszczone na jednej kartce, to Dean musi wybrać, gdzie trafi list. Jeśli trafi do tipsów, to staje się prawie niemożliwe, by trafił do listów.

POTENCJA

Do mojego komputera (PC) niedawno dostał się wirus! Smutne, prawda? Czy możecie mi chociaż współczuć.

Andrzej Tyczyński

Możemy.

PRZEWAGI JAGUARA CD

Czym różni się Jaguar-konsola do gier od Jaguara z napędem CD-ROM i co to znaczy 64-bitowy Interactive Multimedia System?

Tomek

Różnica jest znikoma (choć w cenie dwukrotna). Jaguar z CD-ROM-em nadal jest konsolą do gier, ale gry wydane na CD są lepiej dopracowane (przynajmniej teoretycznie). W końcu na CD mieści się ponad 600 MB, podczas gdy na cartridge'u zaledwie 4. Pozwala to zmieścić na płytce więcej dobrej grafiki i muzyki, przez co gry są efektowniejsze. A Interactive Multimedia System? Jest to nazwa z cyklu Supeodporna na Ścieranie i Poręczna Łyżeczka do Herbaty Najnowszej Generacji.

RECEPTA NA SUKCES

Mam komputer Amiga 2,5 MB i zastanawiam się czy mógłbym zrobić grę. Ile pamięci jeszcze potrzebuję, aby do tego doszło? Jaki program jest do tego potrzebny? Czy jest do tego potrzebny specjalny program i osprzęt?

Łukasz

Grę (wg receptury BadJoya) otrzymujemy poprzez zapisanie dyskietki jedynkami. Potem niepotrzebne jedynki zamieniamy na zera i gra gotowa. Sprzęt masz do tego wystarczający, potrzebny Ci jedynie pomysł, język programowania (na początku najlepiej AMOS) i grafika z muzyką.

RYSOWANIE PO EKRANIE

Mam C64 i chciałbym mieć jakiś program graficzny – podpowiedzcie.

Myszoptica

Z zasobnej biblioteki BadJoy wybrał: „OCP Art Studio" – hi-res; „OCP Art Studio 2" – multikolor; „Logo Editor" – logosy; „Fli-Graph" – fli. Lepszych nie znajdziesz (o ile znajdziesz te).

SAVEGAME'Y

A gdzie coś na Amigę? Czy to kpiny? Borek! Rozumiem, że amigowcy nie potrzebują pomocy, bo są mądrzejsi od pecetowców, ale niektórzy też chcieliby pogrzebać w plikach.

Tymek z Jeżyc

Może i chcieliby, ale nie grzebią. Jeśli dostajemy jakieś listy z savegame'ami od czytelników, to są to wyłącznie pecetowcy (przynajmniej ostatnio). Borek jako użytkownik peceta nie jest w stanie wygenerować save'ów na Amigę. Wszystko w Waszych rękach, amigowcy!

SKLEROZA

Czy można i w jaki sposób powiększać pamięć RAM?

The Mask

Najpewniejszym, choć może mało błyskotliwym sposobem jest dokupienie. Drugim, znacznie bardziej zawodnym, jest skorzystanie z programu pakującego dane w RAM-ie (np. pod Windows „Magna RAM"). Kłopot w tym, że różne pliki różnie się pakują i stwierdzenia, które możesz znaleźć w reklamówkach, że program zwiększy Ci RAM o 100% są bajkami dla niegrzecznych dzieci.

TRANSWESTYTA

Sprzedałem komputer... Moją A500. (...) Zacząłem pogrążać się coraz bardziej. Najpierw zacząłem czytać pecetowe opisy gier, później odwiedzać pecetowców i grać w pecetowe gry. I marzyć o pececie...Najgorsze jednak, że moi kumple nie wiedzą kim jestem – już pecetowcem, czy jeszcze amigowcem. Na wszelki wypadek leją mnie jedni i drudzy. I tu mam do Was prośbę: co zrobić, by przekonać do siebie pecetową część społeczeństwa (kupno peceta nie wchodzi na razie w grę)?

W. Tell

Możesz zacząć kampanię reklamowo-propagandową pod hasłem „Kocham pecety!". Jej głównym punktem powinna być impreza, na którą zaprosisz grono znanych i szanowanych pecetowców. Będą mogli wtedy wymienić uwagi na temat padniętych stacji dysków, konfiguracji pamięci, skopanych driver'ów myszy, a Ty będziesz mógł ze swadą rozprawiać jakiego to sobie kupisz peceta, jak tylko będziesz miał pieniądze. Nie zapomnij o chwaleniu maszyn swych gości.

Ponieważ nie pobieramy za tę radę pieniędzy, nie należy się spodziewać jej skuteczności.

UCZCIWOŚĆ PRZEDE WSZYSTKIM

Czy gdy przegrywam w „rozbieranym pokerze" z komputerem, to muszę się obnażać? Jak potem wytłumaczyć swój stan rodzicom, podglądaczom, policji, kosmitom czy reszcie zboczeńców?

Ptaschnick

Jeśli chcesz grać uczciwie, z całą pewnością powinieneś się obnażać. Biorąc jednak pod uwagę kryterium funkcjonalne, komputerowi jest wszystko jedno czy się obnażasz czy nie. Radzę Ci więc wybrać rozwiązanie pośrednie: załóż na siebie co się da.(np. 10 zegarków), a jeśli mimo tego komputer Cię z nich rozbierze, zawsze możesz go wyłączyć.

UPOŚLEDZENIE KONSOL

Jak zrzucacie screeny z Pegasusa i innych konsol?

Vampir

Mamy taki bardzo niedorobiony grabber amigowy, który strasznie kaleczy wszystko, co przezeń przejdzie. Stąd często niezbyt dobra jakość konsolowych screenów.

WYBÓR

Który system operacyjny jest lepszy: OS/2 czy Windows 95?

Piotruś Konserwa

Profesjonaliści twierdzą, że OS/2, nam wystarcza Windows 95, tym bardziej, że coraz więcej gier pojawia się pod okienka.

ZAGINIONA W AKCJI

Może orientujecie się czy gra pt. „Pizza Tycoon" została wypuszczona na rynek? (...) Czy moglibyście mi pomóc i, jeśli wiecie, wskazać gdzie jest do nabycia.

Rybka

O ile nam wiadomo gra nie miała legalnego dystrybutora w Polsce. Gry można szukać w hurtowni USER (tel. (012) 66 88 54) lub w ostateczności na Zachodzie w jednej z firm wysyłkowych.

ZNAROWIONA MYSZ

Niedawno kupiłem sobie grę „Theme Park". Ale w środowisku Nortona Commandera 5.0 PL myszka w tej grze chodzi mi tylko do połowy ekranu. U mojego kolegi zainstalowaliśmy ją pod Windows 95 i wszystko było w porządku. (...) Mam dwa drivery: mouse.com i mouse702.sys (...). Próbowałem instalować drivery osobno, ale też nie pomogło (...). Pomóżcie!

Sir Żuber

Jak orzekł Naczelny jedynym Twoim problemem jest brak odpowiedniego sterownika myszy (niektóre sterowniki gryzą się z grami). Musisz przejść się po swych kolegach-pecetowcach i pozbierać od nich drivery. Któryś powinien pasować.

ZNIKAJĄCY PUNKT

Co się stało z TS Shareware?

Dino

Z braku miejsca TS Shareware pojawiać się będzie raz na kwartał. Można jednak cały czas składać zamówienia na dyskietki z poprzednimi zestawami.

Na listy, jak co miesiąc, odpowiadała señorita Clara, tym razem przy wydatnej pomocy BadJoya oraz mniej wydatnej Naczelnego i Emilusa.

Uniwersytet GRACZA

O PAMIĘCI

Pecety są jednymi z najgorszych komputerów, jakie można w tej chwili kupić – przynajmniej jeśli weźmie się pod uwagę wygodę obsługi. Nawarstwiające się przez lata nakładki i dodatki do systemu operacyjnego, a także konieczność zachowania zgodności nowszych modeli pecetów ze starszymi spowodowało, iż poprawne skonfigurowanie i używanie tego rodzaju komputera to niemała sztuka. Potwierdzają to zresztą wyrastające jak grzyby po deszczu kursy, uczące rzeczy, które kupujący komputer powinien poznać z instrukcji obsługi.

Nie mam zamiaru wygłaszać tu peanów na cześć komputerów takich jak Macintosh. Napiszę za to kilka słów o problemie z jakim najczęściej styka się gracz, któremu nie zdarzyło się uczęszczać na żaden z wyżej wspomnianych kursów. Jest to problem pamięci...

Pamięć w pecetach nie stanowi jednego kawałka, lecz podzielona jest na różne obszary. Co gorsza ich wielkość możemy zmieniać, możemy je włączać i wyłączać – zaś gry potrafią domagać się najdziwniejszych konfiguracji pamięci. Zobaczmy zatem, co robić, gdy gra stwierdzi iż :

1.Brakuje pamięci Extended (lub XMS)

Jeżeli posiadamy komputer XT lub AT, to niestety musimy zaprzestać usiłowań uruchomienia tej gry – na komputerach tych nie jest bowiem możliwe „utworzenie" pamięci XMS.

Nawet jeśli nasz komputer jest co najmniej maszyną klasy 386, to i tak może się okazać, że zainstalowano w nim zbyt mało kości pamięci. Całkowita ilość zainstalowanej pamięci wyświetlana jest przez komputer po włączeniu i zwykle podawana w kilobajtach (KB). Warto przy tym wiedzieć, iż 1024 kilobajty to jeden megabajt.

Aby dowiedzieć się ile możemy otrzymać pamięci XMS, wystarczy odjąć od powyższej wielkości 1024 kilobajty. Jeśli nasza gra wymaga więcej, to, niestety, nie uruchomimy jej i jeśli w dalszym ciągu chcemy w nią grać, powinniśmy udać się do sklepu po nowe moduły pamięci.

Co jednak, jeśli pamięci wystarcza, gra zaś dalej odmawia współpracy? Przede wszystkim należy sprawdzić, czy w pliku CONFIG.SYS ładowany jest sterownik HIMEM.SYS :

DEVICE=C:\WINDOWS\HIMEM.SYS

Jeśli jest i dalej nie osiągnęliśmy sukcesu, powinniśmy wydać polecenie MEM, aby sprawdzić czy przypadkiem część pamięci XMS nie została „zjedzona" przez inne programy. Zwykle „przyspieszacz" dysku twardego SMARTDRV wykorzystuje na swoje potrzeby 1-2 megabajty. Może też zdarzyć się, że część pamięci XMS została wykorzystana do emulacji pamięci EMS, co może się zdarzyć w starszych wersjach DOS (poniżej 5.0). Jeśli tak jest, to powinniśmy dopisać w linii

D E V I C E = C : \ W I N - DOWS\EMM386.EXE

komendę NOEMS (chyba że gra potrzebuje zarówno EMS i XMS – wtedy w tej linii należy wpisać liczbę oznaczającą potrzebną ilość pamięci EMS np.

D E V I C E = C : \ W I N - DOWS\EMM386.EXE 1024

i modlić się o to, by wystarczyło nam pamięci fizycznej).

2.Brakuje pamięci Expanded (lub EMS)

Nowe gry rzadko korzystają z pamięci EMS, ale cóż, takie też czasem się zdarzają. Aby „włączyć" pamięć EMS, należy w pliku CONFIG.SYS dopisać linię :

D E V I C E = C : \ W I N - DOWS\EMM386.EXE RAM

Dzięki temu cały obszar pamięci XMS będzie mógł być także w razie potrzeby wykorzystany jako pamięć EMS. Warto tu zwrócić uwagę, że w tym przypadku polecenie MEM może dawać mylące informacje o ilości pamięci – wydawać się będzie, iż jest jej dwa razy więcej.

Niestety, jeśli jesteśmy posiadaczem starszej wersji DOS, to możemy jedynie wydzielić część pamięci przeznaczając ją wyłącznie do wykorzystania jako EMS. Wpisanie powyższej linii spowoduje zatem, iż cała dostępna nam pamięć zamieni się w EMS. Należy zatem dopisać po słowie RAM liczbę kilobajtów EMS, jakiej naprawdę potrzebujemy.

Rozważania z części pierwszej dotyczące ilości pamięci także mają tutaj zastosowanie.

3.Brakuje pamięci konwencjonalnej (lub pamięci DOS, pamięci dolnej)

Oj, fatalnie. Walka o dodatkowe kilobajty tej pamięci nie jest prosta. Poza naszą grą korzystać z niej muszą dodatkowe programy – przede wszystkim sterownik myszki, a często i CD-ROM-u.

Najlepiej zdać się tutaj na specjalne programy, które zanalizują nasze pliki AUTOEXEC.BAT i CONFIG.SYS, po czym postarają się tak je zmodyfikować, byśmy otrzymali jak najwięcej wolnych kilobajtów. W DOS 6.0 i wyższych mamy całkiem niezły program MEMMAKER, możemy także skorzystać z QEMM – aczkolwiek tego drugiego nie polecam.

Jeśli zaś chcemy bawić się sami – cóż, oto kilka porad:

– utwórzmy pamięć UMB, dodając sterownik EMM386 z komendą RAM

– wszystkie polecenia DEVICE zamieniamy na DEVICEHIGH (poza pierwszym, ładującym HIMEM.SYS)

– w AUTOEXEC.BAT wszystkie programy rezydentne ładujemy komendą LOADHIGH

– dopisujemy do CONFIG.SYS linię DOS=HIGH, UMB

– zmniejszamy liczby występujące po komendach BUFFERS, FILES tak długo, dopóki to możliwe (czyli dopóki dają się uruchamiać potrzebne nam programy)

– w CONFIG.SYS dopisujemy linię FCBS=1, o ile nie powoduje to niepoprawnego działania używanych przez nas programów.

– jeśli mamy Windows95, to zamieniamy polecenia : STACKS na STACKSHIGH, BUFFERS na BUFFERSHIGH, FILES na FILESHIGH

– eksperymentujemy zmieniając kolejność ładowania sterowników i programów rezydentnych

– wyrzucamy niepotrzebne nam do grania programy rezydentne – jak na przykład DOSKEY, SETVER, SCROLLIT i temu podobne (przed liniami je zawierającymi wystarczy dopisać komendę „rem").

Uff. Strasznie wygląda to wszystko skomplikowanie – i, niestety, nie będę Was pocieszał, JEST skomplikowane. Warto spojrzeć na zamieszczoną obok przykładową konfigurację – kilka zawartych w niej objaśnień powinno trochę pomóc w walce z pamięcią.

Mam tylko nadzieję, że Windows95 szybko się rozpowszechni i powstawać będzie coraz więcej gier dla tego systemu. One nie mają takich kłopotów z pamięcią (mają inne – ale to chyba temat na inny wykład).

Gawron

```
plik CONFIG.SYS
DEVICE=C:\WINDOWS\HIGHMEM.SYS
REM dzięki temu mamy pamięć XMS

DEVICEHIGH=C:\WINDOWS\EMM386.EXE RAM
REM Teraz pamięć EMS. Komenda RAM włącza
REM nam obsługę
REM pamięci UMB, do której można „schować"
REM sterownik
REM myszy czy CDROM.
REM Komenda DEVICEHIGH będzie starać się
REM załadować
REM sterownik do pamięci innej niż „dolna"

DEVICEHIGH=C:\TOOLS\CDROM\ATAPI_CD.SYS /S:3
/D:MSCD001
REM A to sterownik CDROM. Znaczenie DEVI-
REM CEHIGH już znamy

DOS=HIGH,UMB
REM Staramy się załadować niezbędne do pracy
REM komputera części systemu operacyjnego do
REM pamięci innej niż „dolna"

FILESHIGH=8
BUFFERSHIGH=5,0
STACKSHIGH=8,32
REM Ograniczamy zbędne elementy systemu.
REM Korzystamy przy tym z poleceń Windows95

plik AUTOEXEC.BAT
LOADHIGH C:\TOOLS\MOUSE.COM
REM sterownik myszki ładujemy do pamięci
REM innej niż „dolna"

LOADHIGH MSCDEX.EXE /D:MSCD001 /V/E
REM podobnie drugą część sterownika CDROM
```

A oto efekt, czyli raport podawany przez komendę MEM

Przy 16 MB RAM-u mamy zatem 609 kilobajtów pamięci „dolnej" i 15 megabajtów pamięci, które będą przydzielane programom jako pamięć EMS bądź XMS, w zależności od potrzeb.

Memory Type	Total	Used	Free
Conventional	640K	31K	609K
Upper	27K	25K	2K
Reserved	384K	384K	0K
Extended (XMS)*	15,333K	501K	14,832K
Total memory	16,384K	941K	15,443K
Total under 1 MB	667K	56K	611K

Total Expanded (EMS) 15M (16,039,936 bytes)
Free Expanded (EMS)* 15M (15,417,344 bytes)

* EMM386 is using XMS memory to simulate EMS memory as needed.
Free EMS memory may change as free XMS memory changes.

Largest executable program size 609K (623,296 bytes)
Largest free upper memory block 2K (1,616 bytes)
MS-DOS is resident in the high memory area.

Komputerlandia

ŚWIAT NAUKI I WIRTUALNEJ PRZYGODY

Nie masz kasy - kupisz na raty!

Do końca lutego, każdy zakup premiujemy nagrodą!

Porażające ceny na komputery Compaq, Optimus, Tulip, IBM i Apple.

Najlepsze programy dla PC, Mac, Nintendo, SEGA, Sony PS.

Drukarki, podzespoły, akcesoria, joysticki, myszy itp.

Przyjdź do nas, zagraj, zostań mistrzem.

Jeżeli jesteś uczniem szkoły podstawowej bądź średniej i masz dobre stopnie, możesz dla nas pracować. Zostań naszym dealerem. Szczegóły w sklepie. UWAGA! Wymagamy zgody rodziców.

727
Drukarka atramentowa HP DeskJet 600 600 dpi, opcja kolor

2.938
Komputer OPTIMUS HARVARD procesor 486/100 MHz, 4 MB RAM, 540 MB HDD EIDE, karta graf. 1 MB, kolorowy monitor SVGA 14" z głośnikami, klawiatura, DOS, Windows.

712
Kierownica z drążkiem zmiany biegów, pedał gazu i hamowania, działa ze wszystkimi dobrymi grami na PC

137
Microsoft Encarta '96 jedna z najlepszych multimedialnych encyklopedii na krążku CD.

5.875
Komputer osobisty IBM Aptiva procesor NexGen Nx586/100 MHz 8 MB RAM, 635 MB HDD, CD-ROM 16 bit. dźwięk, głośniki, kolor. monitor SVGA, kilkanaście tytułów na CD (m.in. Lotus SmartSuite)

4.625
Performa 8 MB RAM, 500 MB HDD, CD ROM, kolorowy monitor 14", polski system operacyjny, pakiet Claris Works, 9 płyt CD

Porażające ceny na komputery i oprogramowanie!

Wszystkie ceny są podane w nowych złotych i zawierają podatek VAT.
Komputerlandia Sp. z o. o., Al. Armii Ludowej 15 (dawny Pewex przy Rivierze), 00-632 Warszawa, tel. 25-51-86

Konkurs CD PROJEKT

Wbrew pozorom gier nie trzeba kupować! Wystarczy wziąć udział w naszym konkursie, by móc zagrać w dziesięć świetnych gier ukrytych w jednym pudełku, albo stać się posiadaczem najlepszej gry roku 1995 w zgodnej opinii naszego pisma i Czytelników.

Fundatorem nagród jest firma CD Projekt będąca przedstawicielem na polskim rynku takich wydawców jak Acclaim, American Laser Games, Blue Byte, Interplay i Psygnosis.















Oto pytania:

1. Wymień przynajmniej 5 tytułów gier wchodzących w skład zestawu Megapak 5.
2. Jak nazywa się główny bohater gry Teenagent?
3. Podaj tytuł zapowiadanej przez CD Projekt gry, w której gracz wciela się w karalucha?
4. Która z firm reprezentowanych przez CD Projekt wymienionych powyżej podpisała z nim umowę jako ostatnia?
5. Do czego może służyć pudełko na kompakt?

Wśród osób, które na poniższym kuponie przyślą prawidłowe (a w jednym wypadku niebanalne) odpowiedzi do 1.07. na adres redakcji, rozlosujemy nagrody w postaci:

1 Megapaka 5
3 gier „Teenagent" w wersji CD

Rozwiązanie konkursu ukaże się w numerze 8/96.

KUPON KONKURSOWY CD PROJEKT

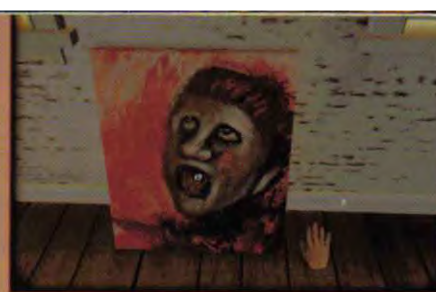
Imię nazwisko ....

dokładny adres ....

Odpowiedzi na pytania:

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....

THE DARK EYE



„The Dark Eye" otrzymałem jako grę-horror, która ma dorównywać „Phantasmagorii". Przyszedłem do domu, zagrałem i oniemiałem. Spodziewałem się konwencjonalnego sposobu straszenia, czyli hektolitry krwi, rozbryzgujące się mózgi, wyrywane kończyny – słowem: gore. Jakim zdziwieniem dla mnie, miłośnika horrorów, było ujrzenie mistrzowsko wyreżyserowanego upiornego klimatu, zbudowanego w oparciu o wyższą szkołę grozy, symbolikę.

Scenariusz gry stworzono w oparciu o opowiadania i poezję ojca fantastycznej opowieści grozy Allana Edgara Poe. Ogólny wątek zaczerpnięto z nowelki „Zagłada Domu Usherów", jednakże nie oznacza to, że Ci, który znają ten utwór, będą się nudzić. Wprost przeciwnie. Na nowo spotkają koszmary zawarte w prozie Poe, tym razem doświadczając ich w grze komputerowej – wyjątkowość sama w sobie.

Mroczne oko wykreowała firma Inscape, znana z inności swoich produktów. Nie inaczej jest w przypadku „The Dark Eye". Oprócz nawiązań do wspomnianej twórczości Poe wprowadzono jeszcze kilka elementów pozwalających nazwać produkt grą wybitną.

Pierwsze, o czym należy wspomnieć, to rodzaj. Z pozoru można uznać „The Dark Eye" za przygodówkę, jednak po dłuższym eksperymentowaniu z grą okaże się, że sprawa nie jest taka oczywista. Ja skłaniałbym się ku nazwaniu „Mrocznego Oka" nowelą interakcyjną, pewnego rodzaju opowiadaniem, którego strony będą odkrywane w wybranej przez nas kolejności, pozwalając przeżywać tę samą historię na różne sposoby.

Celem gry nie jest jakieś tam zabicie kogoś, czy doniesienie jabłuszka do mega-hiper gigantycznego jeża zabójcy, z którym trzeba rozegrać finałową walkę. Celem „The Dark Eye" jest wysłuchanie-zagranie pewnej dosyć ponurej historii, przy okazji oddając się rozkoszy bycia wystraszonym – jak to w horrorach bywa. Tutaj jednak dzięki użyciu symboliki i statycznych obrazów straszyć nas będzie coś większego, a mianowicie irracjonalna obawa przed niepojętym – zdarzają się momenty, w których włos się jeży. To wszystko jednak pod warunkiem, że grę rozgrywać będziemy w nocy, siedząc samotnie w pokoju i wsłuchując się w upiorne dźwięki.

Akcja gry toczy się w rodzinnym domu, gdzie rozegrają się dziwne sceny. Rzeczywisty świat smutnej posiadłości będzie przeplatany naszymi przejściami do równoległego świata halucynacji. Za każdym razem, gdy nasz bohater straci przytomność, pojawimy się w świecie geograficznie pokrywającym się z rzeczywistym, jednakże straszliwie opuszczonym i szarym. Ze świata halucynacji będziemy mogli przenieść się do trzech makabrycznych opowieści (zaczerpniętych od Poe), które będziemy mogli przeżyć wcielając się bądź w ofiarę, bądź w mordercę. Oprócz tych trzech opowieści będziemy mogli wysłuchać jeszcze dwóch opowiastek „Annabel Lee" i „Maska Śmierci Szkarłatnej" niesłychanie ubarwionych przez gigantów grafiki z firmy Inscape – to już jest sztuka!

Graficznie wykonana standardową techniką ostatnich czasów, tzn. renderowane przestrzenie, w których nasz bohater spotyka się ze sfilmowanymi postaciami. Ale tutaj pojawia się kolejny element, nie spotykany dotąd w przygodówkach. Aktorzy zostali zastąpieni animowanymi lalkami, których nieruchome twarze przypominają upiorne pośmiertne maski. Charakter postaci podkreślany jest rysami twarzy i ruchem ciała. Jako ciekawostkę warto dodać, że za animację postaci odpowiedzialny jest niejaki Doug Beswick, pan który podobne rzeczy robił w filmach „Aliens" i „The Addams Family" – po prostu profesjonalista.

DLA KOGO MROCZNE OKO?

Nie należy oszukiwać się, że jest to produkt stworzony przede wszystkim dla miłośników twórczości Allana Poe, jak i jego kontynuatorów. O tym, że trafia jedynie do ograniczonego kręgu odbiorców przekonałem się rozmawiając z ludźmi, którzy grę widzieli – mało komu przypadła do gustu, ale też mało kto z nich ją ukończył.

Ktoś kto, jak ja, uwielbia zanurzać się w odmętach mrocznej poezji, balansując na krawędzi koszmaru i obłędu będzie grą „The Dark Eye" zachwycony – ja byłem.

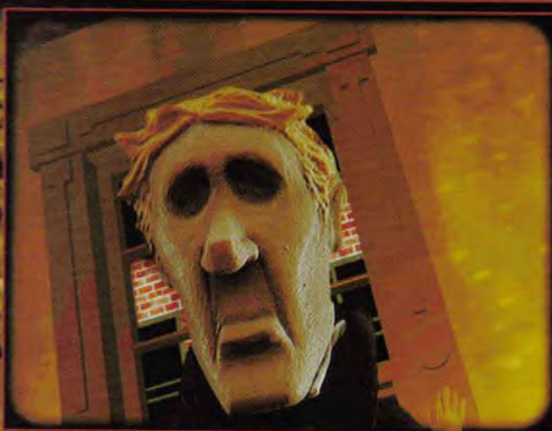
Najpoważniejszą wadą gry jest brak wersji polskiej. Gdyby tak głosów w grze udzieliło kilku polskich lektorów. Gdyby poematy i opowiadania, które zostały już dawno przetłumaczone przez takie postacie jak Bolesław Leśmian, zostały odczytane w języku przez nas zrozumiałym... Cóż, z pewnością byłby to jeden z multimedialnych produktów, który należałoby wprowadzić do szkół – poznać klasyka poprzez zabawę, to istna wspaniałość edukacyjna.

A tak, polecam ją fanatykom mrocznej poezji oraz miłośnikom grozy budowanej symbolem i to pod jednym warunkiem: dobrej znajomości języka angielskiego – niestety.

EMILUS

„Bo wędrowiec, co tu zboczy
Przez zamknięte widzi oczy.
Przed otwartą zaś źrenicą –
Świat ten – wieczną tajemnicą.
Tak chce Pan, co zakaz święty,
Dał powiece niezamkniętej.
Duch, co błądzi ziemią tą,
Przez zaćmione patrzy szkło."

Edgar Allan Poe „Kraina Snu"
(fragment)
tłum. Antoni Lange







THE DARK EYE

TIME WARNER INTERACTIVE '95

BOBMARK



PC 486 DX33, CD-ROM,
8 MB, SVGA

CENA: 129 zł

Przeżyjmy to jeszcze raz

War at Sea

„War at Sea" nie jest niczym innym niż kompilacją trzech produktów strategicznych firmy QQP. Składają się na nią gry „The Lost Admiral", „The Grandest Fleet" i „World War II".

„The Lost Admiral" to dość stara produkcja. Można powiedzieć, że stanowi morski odpowiednik „Perfect Generala". W scenariuszach i kampaniach musimy zajmować kolejne miasta, gromić flotę wroga i produkować okręty wojenne w kilku sortach. Gra z pewnością nie jest atrakcyjna graficznie, ale na ekranie widać tyle, że grać się jakoś da.

Znacznie lepszą grą jest „The Grandest Fleet". Na pierwszy rzut oka to poprawiona wersja „The Lost Admiral" (podobny interfejs użytkownika, tematyka, zasady), ale mamy więcej scenariuszy i kampanii historycznych, zarówno z czasów II Wojny Światowej jak i współczesnych. Nie oddano w nich oczywiście w pełni różnic technicznych poszczególnych jednostek – odwzorowanie historyczne sprowadza się do odpowiedniego terenu oraz klasy i liczebności jednostek danego typu. Do tego dołożono rozbudowane opcje statystyczne i cieszącą oko grafikę SVGA.

Ostatni produkt, „World War II", chyba najwierniej symuluje działania na morzu. Misje od krótkich do bardzo rozbudowanych scenariuszy nawiązują do zmagań na Pacyfiku podczas II wojny światowej. Obok misji treningowych mamy cały szereg historycznych bitew morskich. Znacznie bardziej rozbudowany interfejs pozwala przeprowadzać złożone operacje morsko-powietrzne, ostrzeliwać wrogie bazy, desantować oddziały. Mimo niezbyt udanej grafiki i gąszczu opcji, wymagających studiów, grę z czystym sumieniem mogę polecić.

„War at Sea" to dość udany pakiet. Prócz takiego sobie „The Lost Admiral" zawiera dwie bardzo ciekawe gry, które niewiele się zestarzały przez 2 lata, jakie minęły od chwili ich premiery.

Sir Haszak

Wydawca: CD Projekt
Cena: 69 zł
Komputery: PC-CD







MEGAPAK 5

Firma MEGAMEDIA zadziwiła mnie wydając dość szybko Megapaka 5. W końcu nie tak dawno ukazał się Megapak 4. W piątej części tej znanej serii znajdują się bardzo ciekawe pozycje:

JAGGED ALLIANCE – Gra strategiczna podobna do serii UFO, jednak zamiast polować na ufoki wcielamy się w specjalistyczną grupę bojową. Przed nami mnóstwo różnorodnych misji, prowadzących do odbicia wyspy z rąk Santino.



FLIGHT UNLIMITED – Pierwszy symulator lotu odtwarzający teren z fotograficzną dokładnością. Znakomita grafika.

TERMINAL VELOCITY – Strzelanina z enginem 3D. Bardzo dobra, płynna, szybka grafika oraz znakomicie dobrany dźwięk to atuty tej gry.

FX FIGHTER – Pierwsza na PC w pełni trójwymiarowa bijatyka. Do wyboru kilkunastu zawodników oraz masa tajnych ciosów. W to warto zagrać.

WARLORDS 2 DELUXE – Druga, rozszerzona część znanej chyba wszystkim startegii. Akcja toczy się w starożytności. Wspaniałą zabawę zwiększa podwyższona rozdzielczość.



POOL CHAMPION – Symulator gry w bilarda. Grę cechuje dobrej jakości renderowana grafika.

GREAT NAVAL BATTLES 4 – Czwarta część gry strategicznej, która złożona jest z kilkunastu scenariuszy odtwarzających zmagania morskie z okresu II Wojny Światowej. Coś dla szczególnie cierpliwych strategów.

ENTOMORPH – Gra przygodowa w stylu Al Quadima. Tutaj jednak nie mamy do czynienia z masami statystyk, lecz z wartką akcją.

PINBALL FANTASY DELUXE – Rozszerzona o 4 nowe stoły wersja gry. Najlepszym pinballem to to nie jest (pierwsze 4 stoły świetne, 4 pozostałe do kitu), ale da się pograć.

PRIMAL RAGE – Mordobicie przeniesione z automatów na PC. Walka toczy się pomiędzy różnego prehistorycznymi gadami. Świetna animacja postaci.

Megapak 5 jest najlepszym jak do tej pory zestawem gier. Zawiera znakomite tytuły, które jeszcze pół roku temu były świeże niczym nowalijki, a trzeba było za nie płacić ponad 150 zł za sztukę. Teraz za cały zestaw płacimy 157 zł! Czy to nie okazja? Tym bardziej, że na płytce z „Terminal Velocity" znajduje się spory zestaw gierek shareware: „Hocus Pocus", „Rise of the Triad", „Duke Nukem" i wiele innych.

SIMON

Dystrybutor: CD Projekt / USER
Komputer: PC-CD
Cena: 157 zł

SKARB TEMPLARIUSZY
BRYDŻ
SFINX
SKAUT-KWATERMASTER
NOC
BASTION



MEGA BLAST
ESKADRA



AMIGA

st	Alien Target (3 d)	23,60
st	Arnie II	19,90
log	Brydż	19,90
st	Eskadra (2 d)	23,60
zr	Forest Dumb (2 d)	23,60
lab	Frankenstein	14,00
sp	International Soccer	19,90
man	Liga Polska Manager (3 d)	23,60
lab	Łowca Głów (2 d)	19,90
zr, log	Mega Blast	19,90
zr	Mr. Tomato (3 d)	23,60
zr	Rajd przez Polskę (2 d)	23,60
prz	Sen (3 d)	23,60
zr, log	Sink or Swim (2 d)	19,90
prz	Skarb Templariuszy (3 d)	23,60
prz	Skaut Kwatermaster (3 d)	23,60

PC

str	Bastion	49,90
sp	Body Slam Wrestling	23,60
prz	Dom Spokojnej Starości	36,30
sp	International Soccer	23,60
str	Kosmos	36,30
man	Manager Piłkarski	23,60
log, zr	Mega Blast	23,60
prz	Noc	49,90
prz	Sfinx	49,90
prz	Skaut Kwatermaster	36,30
st	Stalowe Nerwy	36,30
str	Starship Command	49,90
prz	Sołtys (3 dyskietki)	36,30
st	The Machines	23,60
st	Tyrian	36,30
prz	Wilkołak	36,30

LK AVALON

L.K. AVALON
skr. poczt. 66
35-959 Rzeszów 2

Do obliczonej ceny doliczane są koszty wysyłki w wysokości 3,- zł. Należy podać drukowanymi literami swoje imię i nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym oraz typ komputera. Pełny spis oferowanych gier można uzyskać po przesłaniu opłaconej koperty zwrotnej. Wszystkie gry z gwarancją!

Poszukujesz jakiegoś programu?

Zadzwoń! (codz. od 8 do 18) **tel. (094) 402-541**
Posiadamy w sprzedaży wysyłkowej ponad 500 programów na komputery PC, PC CD ROM, AMIGA, CD-32, C-64. Być może zamówisz już coś telefonicznie, na życzenie wyślemy także nasz pełny katalog, wraz z kompletem materiałów reklamowych naszej firmy.



Proponujemy Państwu zakup następujących programów:



KUPIEC

- gra decyzyjno-handlowa osadzona w zamierzchłej przeszłości,
- wiele niespodzianek w czasie podróży - zbójcy, smok, sztorm, cisza morska itp.,
- podręczna mapa Świata, zawierająca podstawowe informacje o miastach, portach i osadach,
- bogata oprawa graficzna,
- możliwość zapisania na dysku stanu gry - pozwala dokończyć rozgrywkę np. następnego dnia.



LAZARUS

- gra przygodowo-zręcznościowa,
- pięć rozbudowanych, doskonale opracowanych scenerii,
- skomplikowane misje, pełne zagadkowych sytuacji,
- różne rodzaje broni, mnóstwo różnych potworków,
- żywa, 64-kolorowa grafika, realistyczne, przestrzenne efekty dźwiękowe, płynne, wieloklatkowe animacje.



SLATERMAN

- rozbudowana gra zręcznościowa,
- piętnaście pasjonujących etapów,
- trzy zróżnicowane graficznie scenerie,
- wiele dużych i dobrze animowanych potworków,
- dwa ruchome plany, dające efekt głębi obrazu,
- żywa, 256-kolorowa grafika, doskonała muzyka (G.U.S, S.B.).

A oto lista programów produkowanych i dystrybuowanych przez TimSoft:

Commodore C-64		Slaterman	6,90 zł	Historia	12,50 zł	Teo	15,00 zł
Chemia	6,90 zł	Miecze Valdgira II	6,90 zł	Koło Szczęścia	12,50 zł	Kupiec	29,90 zł
Geografia	6,90 zł	Deutsch Tester	6,90 zł	Magic Coins	12,50 zł	Lazarus	29,90 zł
Historia	6,90 zł	English Tester	6,90 zł	Malowanki	12,50 zł	**IBM PC:**	
Ortotris	6,90 zł	Hardtrack Composer	8,90 zł	Master Mind	12,50 zł	3xLogic Games	24,90 zł
Dr. Mad	6,90 zł	**AMIGA (1MB):**		Miecze Valdgira II	12,50 zł	Historia	24,90 zł
Drip	6,90 zł	Ami Puzzle (2 dyski!)	12,50 zł	Ortotris	12,50 zł	Ortomania	24,90 zł
Eternal	6,90 zł	Andromeda	12,50 zł	Super Dater (ang-pol)	12,50 zł	Geografia	24,90 zł
Klemens	6,90 zł	Ace Ball	12,50 zł	Super Dater (niem-pol)	12,50 zł	Deutsch Tester	24,90 zł
Kości & Poker	6,90 zł	Ciach Bach	12,50 zł	Super Dater (pol-ang)	12,50 zł	English Tester	24,90 zł
Later	6,90 zł	Deutsch Tester	12,50 zł	Super Dater (pol-niem)	12,50 zł	Brzdąc	24,90 zł
Lazarus	6,90 zł	EnglishTester	12,50 zł	Zenek Saper	12,50 zł	Slaterman	29,90 zł
Triada	6,90 zł	Geografia	12,50 zł	Mnemotron	16,90 zł		

ZASADY SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

Ceny w nowych złotych, zawierają VAT i obowiązują do ukazania się następnego numeru pisma. Zamówienia, koniecznie z dopiskiem T.S. prosimy składać drogą pocztową lub telefonicznie. Należy podać swój dokładny adres, tytuły zamawianych programów oraz rodzaj komputera i nośnika. Termin realizacji 7-14 dni. Do kosztu przesyłki doliczamy koszty pocztowe.

KUPONY RABATOWE - Zamawiając programy za min. 15,00 zł, otrzymają Państwo kupon, którego wartość zależy od wielkości zamówienia:

WIELKOŚĆ ZAMÓWIENIA:	15,00 zł do 29,90 zł	30.00 zł do 59,90 zł	60,00 zł do 89,90 zł	ponad 90,00 zł
WARTOŚĆ KUPONU:	1,00 zł	3,00 zł	6,00 zł	10,00 zł

Dodatkowo, za każdy zamówiony program produkcji TIMSOFTU wartość kuponu wzrasta o 1,00zł. Kupon ten można wykorzystać wysyłając go listem z następnym zamówieniem - jego wartość zostanie odjęta od należności do zapłaty.

KATALOG - Przedzwoń, przyślij do nas zaadresowaną kopertę zwrotną ze znaczkiem lub po prostu zamów programy, a wyślemy Ci katalog zawierający ponad 500 programów na komputery PC, PC CD ROM, AMIGA, CD-32, C-64, wraz z kompletem materiałów reklamowych naszej firmy.

NASZ ADRES - TIMSOFT, 75-359 KOSZALIN, ul. KOŚCIUSZKOWCÓW 8, tel. (094) 402-541

I-36/TS

Konkurs UltraMedia i TOP SECRET

Jubileusz jubileuszem, a od czasu do czasu warto coś wygrać. Tym razem mają to być nie tyle gry, ile sprzęt powalający pełniej wykorzystywać możliwości programów rozrywkowych.

Fundatorem nagród w konkursie jest firma UltraMedia. Firma istnieje na rynku komputerowym od kilku lat i zajmuje się sprzedażą akcesoriów multimedialnych. Jej specjalnością są: karty muzyczne firm Advanced Gravis (rodzina kart UltraSound), Creative Labs (rodzina kart Sound Blaster) łącznie z najnowszymi w standardzie Plug & Play (P'n'P) oraz moduły brzmieniowe do kart muzycznych firmy KORG. W jej ofercie znajdują się również napędy CD-ROM x4, x6, x8, x10 speed oraz karty telewizyjne i video największych światowych producentów. Oferowane przez firmę UltraMedia produkty i multimedialne zestawy komputerowe były wielokrotnie wyróżniane i nagradzane w testach (np. test kart graficznych – „ENTER" 4/96, test komputerów – „PC Magazine" 4/96).

Pytania

1. Jak nazywa się multimedialny komputer firmy UltraMedia wyróżniony w „PC Magazine" 4/96?

a. Altair
b. Orkan-5
c. P100 Multimedia

2. Które pismo komputerowe poświęcone grom komputerowym wydało jako pierwsze 50 numerów?

a. „Świat Gier"
b. „Secret Service"
c. „Top Secret"

3. Czy urządzenia w standardzie P'n'P wymagają sterowników programowych do Windows '95?

a. TAK
b. NIE
c. CZĘŚCIOWO

4. Jak się nazywa największa firma multimedialna na ulicy Nowogrodzkiej w Warszawie?

a. IBM
b. Optimus
c. UltraMedia

5. Która z wymienionych gier zajmuje (w oryginale) więcej płyt CD?

a. Phantasmagoria
b. Frankenstein
c. Wing Commander IV







Odpowiedzi prosimy przesyłać na adres redakcji na poniższym kuponie do 15.06.
Konkurs zostanie rozwiązany w numerze 7/96.

KUPON KONKURSOWY

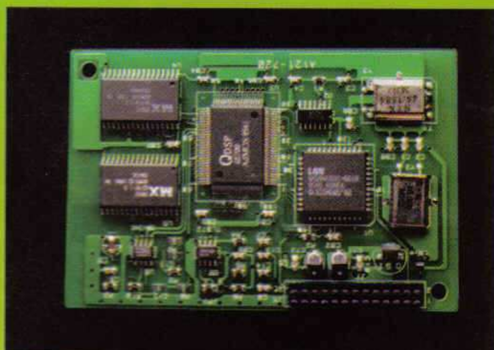
imię nazwisko ....
dokładny adres ....
....
Odpowiedzi na pytania:
1..
2..
3..
4..
5..

UltraMedia i TOP SECRET

Nagrody

Wśród Czytelników, którzy nadeślą poprawne odpowiedzi rozlosujemy następujące produkty, znajdujące się w ofercie firmy UltraMedia:

1. Sound System Gold 3D (P'n'P)
2. Karta radiowa Radio Track
3. Głośniki AT-50 (50 W)
4. CD-ROM Gold Star GCD 540C (x4 speed)
5. Communication System (zestaw słuchawki z mikrofonem)
6. Wave Basic (moduł brzmieniowy Wave Table)







MNISI NA WIDELCU
BLOOD



3,2,1... All Systems Ready. Video Device Activated. Controls Activated. Waiting For Your Commands.

Witaj wirtualny wędrowcze. Dziękujemy Ci za łaskawe skierowanie wzroku na naszą skromną ofertę. Zaręczamy, że nie pożałujesz swej decyzji. Wyjaw tylko, jakie są twe najskrytsze pragnienia, a my je zaspokoimy. Gry? Nie ma sprawy. Doomowate strzelaniny? Nie mogłeś lepiej trafić! Racz spocząć, my w tym czasie przygotujemy coś specjalnie dla Ciebie.

W porządku. Gra gotowa. Możesz wchodzić. Załóż tylko ten płaszcz, weź widły w garść i w drogę. Dlaczego widły? A powiedz – czy nie masz już dość tej broni palnej? W dodatku z obrzynem w garści byłoby Ci za łatwo...

Gracz przekroczył wirtualną bramę. Wejdźmy za nim i my. I cóż tu widzimy? Początkowo tego typu gry rozgrywały się (jak Wolfenstein) na jednej płaszczyźnie. W „Doomie" pojawiły się schody, windy i inne wielopoziomowe bajery. Ale w porównaniu z tym, z czym mamy do czynienia w „BLOOD" była to dziecinna igraszka. Weźmy już sam pierwszy poziom – zamek-klasztor przy którym momentami Malbork wysiada. Trzeba oddać sprawiedliwość twórcom map do tej gry – stworzyli naprawdę realistyczne budowle, sensownie zaprojektowane (nie odnosi się tu wrażenia, że jakiś fragment budynku został wciśnięty na siłę, tylko po to, żeby powiększyć mapę) z całą masą tajnych przejść (zazwyczaj bardzo ułatwiających komunikację z pozornie bardzo odległymi pomieszczeniami). Dochodzą do tego także nieźle dobrane tekstury pokrywające ściany podkreślające ponurą atmosferę wnętrza. Nie można tu nie wspomnieć o dostępnych widokach. Gra oferuje wiele stopni swobody; można obserwować teren oczami postaci (płynnie regulując kąt nachylenia wzroku) jak też i obserwować grę z niezależnej kamery obracającej się wokół gracza. Pojawia się także jeszcze jeden bajer – po zejściu pod wodę można odnaleźć kombinezon nurka ułatwiający poruszanie się w tym terenie, przy okazji zmienia się nieco widok.

Jak więc widać od strony graficznej gra jest nieźle dopracowana. Ale jak się w nią gra? Całkiem, całkiem, chociaż mogłoby być trochę lepiej. Maniaków na pewno przede wszystkim interesują sprawy związane z dostępnym arsenałem. Jako się rzekło na początku gry, dostępne są widły. Tak, wiem. Nie jest to broń palna, przeciwnika trzeba podpuścić na długość drzewca – ale przecież to i tak lepiej niż walka na noże – widły mają większy zasięg i robią trzy dziury zamiast jednej! Z czasem natomiast robi się coraz lepiej. Kolejno możemy zaopatrzyć się w coraz to lepsze modele uzbrojenia – dwururkę (obowiązkowo przeładowywaną po oddaniu dwóch strzałów), kałasznikowa (czy też inny podręczny pistolet maszynowy), miotacz flar (malowniczo podpalający przeciwników), całą masę rozmaitych ładunków wybuchowych (od najprostszych – laska trotylu z lontem poprzez ładunki z opóźnionym zapłonem aż do zdalnie odpalanych przez radio), aż po absolutne przeboje – gaz w spray'u z zapalniczką (znakomicie zastępuje „dorosły" miotacz ognia), lalkę voodoo (wraz ze sterylną igłą do wbijania w czułe miejsca) oraz pazury (broń to co prawda mało skuteczna, ale zawsze miło jest pochlastać przeciwnika własnoręcznie). Używanie broni ma jednakże i swoje ciemne strony. Nie można bowiem zapominać, że nasz arsenał może okazać się bronią obosieczną – w momencie, gdy np. staniemy zbyt blisko miejsca wybuchu rzuconego ładunku czy też odpalimy ognistą kulę (używaną jako druga broń przy aktywnych widłach) stojąc zbyt blisko ściany, w zetknięciu z którą eksploduje, możemy na własnej skórze przekonać się o jej skuteczności. Wypada w tym miejscu nadmienić, że efektownie wykonano w tej grze sekwencję śmierci – ekran rozbłyskuje, zlewa się krwią, a następnie pojawia się widok z perspektywy zwłok leżących na podłodze – pomysł ekstra!

A właśnie – przeciwnicy. Tutaj sprawy mają się nieco gorzej. „Doom" i inne tego typu programy rozrywkowe przyzwyczaiły nas do całej masy najróżniejszych potworów wyłaniających się zza każdego zaułka. A w tym przypadku – ciągle to samo (no, może bez przesady). Faktem jest jednak, że na pierwszych poziomach jesteśmy atakowani ciągle przez ten sam duet – zombie – głupie ale odporne i jakichś dziwacznych zakapturzonych mnichów – mniej kuloodpornych, ale za to lepiej uzbrojonych. Co jakiś czas tylko pojawiają się dodatkowe ozdobniki w postaci np. wrednych jadowitych pajączków plączących się pod nogami czy też rybek pluskających się w morskich odmętach – oczywiście je także można wypatroszyć. Ápropos patroszenia – gra niezbyt nadaje się dla młodszych graczy – wnętrzności przeciwników dość obficie rozbryzgują się na zamkowych ścianach. Gra ma jeszcze jedną sympatyczną cechę – poza przeciwnikami można niszczyć elementy wystroju wnętrz, czyli np. roztrzaskiwać wazy czy też wybijać szyby w oknach.



Ogólnie rzecz biorąc „Blood" jest z całą pewnością efektowny, miejscami może tylko nieco niedopracowany. Pewną niedogodnością są także dość duże wymagania sprzętowe. Jednakże sposób jej wykonania (podobnie jak „Doom" jest to system otwarty) pozwala mieć nadzieję na pojawianie się nowych poziomów czy też broni. Jednym słowem – gra z przyszłością.

LUX









Bang, bang, bang

ANGEL DEVOID: FACE OF THE ENEMY

ANGEL DEVOID

MINDSCAPE '96

DIGITAL MULTIMEDIA GROUP

PC 486/66, 8 MB, CD-ROM, SVGA 1MB LUB MAC CD

Zachwycony byłem tylko przez pierwsze piętnaście minut. Intro z klasą, prolog-opowieść w instrukcji, Blade Runner jak żywy, cyberpunk w solidnym wydaniu. Łup, łup, łup – to moje kroki – łup, łup, łup, powolne, dostojne, nie da się przyśpieszyć, łup, łup, słychać mnie, zdaje się, na przedmieściach, a przecież jestem ścigany. Rozmyty krajobraz faluje przed oczami. Ciemno. W cyberpunkowym mieście chyba nigdy nie dnieje. Wchodzę do baru. Trach! Byłem szybszy. Czarnowłosa seksbomba zamienia się w czerwone widmo rozproszonych molekuł. Wychodzę, nikt mnie nie zatrzymuje... Na ulicy kładę trupem trzech kolejnych, niezależnych napastników. Przygodówka? Używam kart kredytowych i morduję, ginę na milion sposobów. Lewo, prawo, po przygotowanej trasie, łup, łup, nieśpiesznie. Klikam i słucham co mówią; moi rozmówcy narzekają wciąż, że się nie odzywam. Wydają się nie wiedzieć, że w tej grze nie ma opcji konwersacyjnych, tylko wybór wyrazu twarzy... Co to, już drugi kompakt?

Cyberpunkowe miasto – skąpo odziane kobiety o twarzach z okładek, szaleni doktorzy o nerwowych ruchach maniaków, cudacznie ubrany hacker z pierścieniami na palcach, roboty, karykaturalny kaznodzieja, noszący skóry dzikusi, latające taksówki. Czarne, czerwone, niebieskie, ciut zielonego. Łup, łup. Włóż kompakt trzeci.

Jest tu niewątpliwie jakaś historia, o kolonii na Marsie, o złoczyńcach z Ziemi, o mścicielu... Nie wiem czy dobra, na pewno brutalna. Polityk nie kończy przemówienia, gdyż kula rozorała mu mózg, zakażona dziewczyna rzuca się z balkonu. Każą włożyć czwartą płytę.

Bang, bang! To chyba fascynacja produktami American Laser Games. Za drzwiami zakończenie... Ci, co nie zginęli dotychczas, giną teraz. Przy fajnej muzyce wyświetlana jest lista płac...



Uczucie zażenowania, bo człowiek dał się oszukać. To właśnie „Angel Devoid" – science fiction, trochę brutalności, ponurzy ludzie, zepsuty świat, ograniczony, podenerwowany gracz oglądający to wszystko oczami milczącego faceta w podkutych butach.

Dixie





W dzisiejszych czasach przemoc jest wszechobecna. Strach nawet wyjść na ulicę. Jedynym sposobem na przeżycie jest nauczyć się walczyć i wziąć sprawy w swoje ręce. To właśnie z tego powodu tak popularne stały się wszelkiego typu szkoły, uczące zarówno walki wręcz jak i posługiwania się wszystkimi możliwymi rodzajami broni. Właśnie jedną z największych szkół jest Mega Blast.

Mega Blast to ogromny, liczący sobie wiele hektarów poligon. W labiryncie stalowych ścian, śmiałkowie muszą przetrwać stawiając czoła sobie podobnym. Każde zwycięstwo podnosi pewność siebie gracza, a każda porażka oznacza, że nie jest się jeszcze dostatecznie przygotowanym do życia w prawdziwym świecie, trzeba bowiem wiedzieć, że śmierć jest tu tylko symulowana. Jednak wcale nie zmniejsza to emocji, jakie towarzyszą tej gwałtownej grze.

Wszyscy, którzy znają „Dyna Blastera" z łatwością zauważą że Mega Blast jest do niego niezwykle podobny. Zadaniem gracza poruszającego się w labiryncie stalowych i betonowych płyt jest bowiem zniszczenie wszystkich przeciwników. Aby tego dokonać, należy sprytnie używać śmiercionośnych bomb. Można je albo ustawiać albo rzucać w pionie lub poziomie. Trzeba przy tym uważać, by samemu nie zabić się swą własną bombą. Na początku nie jest to proste, ponieważ można używać tylko jednej bomby na raz, poza tym ma ona niewielki zasięg. Na szczęście rozbijając betonowe bloki można czasem znaleźć dodatkowe bomby, a także bonusy zwiększające siłę wybuchu. Oprócz nich czasami trafiają się znaki zapytania, których znaczenie można poznać dopiero zbierając je. Mogą one ułatwić grę, ale mogą także sprawić wiele zamieszania (odwrócenie ekranu „do góry nogami", zamiana kierunków joysticka, itp.).

W grę może grać od dwóch do czterech graczy (na Amidze nawet sześciu pod warunkiem, że wykona się interfejs pozwalający dołączyć dwa dodatkowe joye do portu równoległego którego schemat znajduje się w programie). Można też wybrać, ilu graczy ma zastąpić komputer, i ile zwycięstw potrzeba, aby wygrać cały mecz.

Przez cały czas rozgrywki oprócz odgłosów wybuchów słychać bardzo dobrą, dynamiczną muzykę, która znakomicie uatrakcyjnia zabawę. „Mega Blast" potrafi wciągnąć, zwłaszcza jeżeli na raz gra kilku graczy. Mimo że pomysł nie należy do oryginalnych, gra jest godna polecenia.

BADJOY





Ubek – doskonały polski agent uwikłany w tajną międzynarodową, międzyplanetarną (albo i międzygalaktyczną) intrygę



Imperialiści ponownie wybudowali na terenie swojego kraju elektrownię atomową grożącą w każdej chwili wybuchem. KGB po długich obradach postanowiło uratować nieświadome swoich poczynań kapitalistyczne społeczeństwo przed totalną zagładą. Czyn ten dopiero w przyszłości zostanie doceniony przez wrogów socjalizmu, którzy skruszeni przyjdą na kolanach błagać o litość wielki Związek Socjalistycznych Republik Radzieckich. Do tego niecierpiącego zwłoki zadania wyznaczono najlepszego

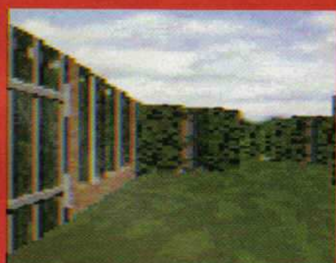


agenta UB. Cel – dotrzeć do amerykańskiej elektrowni atomowej i dokonać sabotażu. Niech żyje ZSRR. Partyzan... (ooops!) robotnicy wszystkich krajów, etc., etc.

Związki może i się jeszcze ostały, ale z tym socjalizmem to jakoś dziś krucho. No ale warto czasami powspominać. I wspomóc nieistniejącą potęgę w niekoniecznie słusznych poczynaniach. Kto wie... są przecież jeszcze Chińczycy.

„Ubek" to kolejna odmiana „Dooma" na Amigę. Ośmielam się twierdzić, że jedna z najlepszych, a co najważniejsze – niezwykle zabawna, zaskakująca i całkowicie po polsku.

Starczy tego zachwalania, czas na konkrety. Już po kilku rundach nasz bohaterski Ubek dokonuje przerażającego odkrycia. Źródła



imperializmu odnajduje bowiem w kosmosie. Ale po co wzywać od razu KGB – pozwólmy mu samemu się zabawić. I tak toczy się cała gra, wypełniona grafiką w 4096 kolorach. W „Ubeka" możemy grać w trzech różnych trybach – HAM6 (prawie pełnoekranowy widok, ale z dosyć kiepską rozdzielczością), Hires HAM6 (mniejszy obrazek, za to znacznie wyraźniejszy), oraz w jednym trybie zarezerwowanym dla układów AGA (przyśpiesza znacznie całą grę). Dwa pierwsze tryby pracują w multitaskingu, dzięki temu „Ubeka" można uruchomić na ekranie o dowolnej rozdzielczości. Ten multitasking to niezła sprawa. Tak sobie właśnie piszę artykuł, czytając jednocześnie hypertextową instrukcję do Ubeka, pogrywając od czasu do czasu, słuchając muzyczek za pośrednictwem MIDI. A gdzieś tam w tle Opus pracowicie kompresuje jakieś archiwum. A sam „Ubek"? No właśnie. Co ciekawe gierka ta chodzi płynnie nawet na gołej A1200. Na dokładkę wcale nie wymaga kości AGA, a jedynie procesora 68020+ i 2 MB RAM. Gdyby jednak działała zbyt wolno, można pokusić się o usunięcie podłogi, wizerunku łapki z bronią oraz zmienić parametr określający szybkość odświeżania obrazu, a także priorytet gry. Zanim przejdziemy do za-



bawy warto zastanowić się nad sposobem sterowania grą. Możemy zdecydować się albo na sterowanie tylko i wyłącznie klawiaturą (podobnie jak w „Doomie"), albo dorzucić jeszcze mysz, służącą za celownik do broni. Sterowanie postacią możemy także powierzyć joystickowi. Bardziej ambitnym polecam tryb Zombie. W tym wypadku zabici strażnicy po chwili wstają i na planszy robi się naprawdę gorąco.

Przyznam, że podczas grania w „Ubeka", gierka ta niejednokrotnie mile i niemile mnie zaskoczyła. Miłe zaskoczenia to przede wszystkim rozbudowana fabuła, która wybiega zdecydowanie dalej poza strzelanie i wciskanie przycisków. Topografia gry charakteryzuje się dużą różnorodnością i wieloma ciekawymi elementami i zagadkami. Czasami przyjdzie nam kombinować jak pokonać barierę z głazów, zniszczyć niebezpiecznego robocika, nie zabraknie też podróży przez podziemne labirynty, wizyt w tajnych pomieszczeniach. Lista przedmiotów, które możemy zebrać też wygląda imponująco. Poczynając od bagnetu, pistoletu, karabinu, a kończąc na granatach. No tak, z przyzwyczajenia wymieniłem tylko uzbrojenie. Są tu jeszcze klucze, amunicja (którą przechowują zabici strażnicy), apteczki i doskonały ich ekwiwalent w postaci porządnego hausta wódki (Haszaku, nie każdy tajny agent jest abstynentem...). Są tu i inne dziwaczne przyrządy, jak klucze, skanery. Najzabawniejsze jest to, że w ferworze walki możemy zaatakować jakiegoś gościa np. kluczem do drzwi. Cóż, jakby to powiedzieć – nie znalazłem w nim odpowiedniego zamka. Bardzo miłym dodatkiem jest specjalny hełm (będący na standardowym wyposażeniu każdego agenta), który automatycznie rozpoznaje każdy element widziany naszymi oczyma i oprócz oznaczenia go, wyświetla u dołu ekranu jego nazwę. Większość terenów najeżona jest także sporą ilością bardzo nieprzyjemnych pułapek (kolce, wieżyczki z karabinkiem). Nie radzę spacerować w ich okolicy. Wrogowie też całkiem niebezpieczni (o ile nie leża sobie zalani w trupa; wtedy wystarczy ich tylko podejść i dobić).

Engine gry jest nieco lepszy, od tego który mamy okazję oglądać w „Gloomie". Niesamowicie pokrzywione ściany o różnej wysokości dodają uroku całej grze, mimo dosyć kiepskiej rozdzielczości. To





samo dotyczy dźwięku, doskonale ilustrującego zgony wrogów i obdzieranie ze skóry naszego agenta (a przynajmniej jego głowy widocznej na ekranie).

Pikanterii całej grze dodaje pokaźna doza humoru, no i oczywiście lista specjalnych porad, wyszczególnionych w elektronicznym podręczniku, jak np.:

„- Jeżeli brak Ci amunicji, spróbuj zabić kogoś nożem i zabrać mu naboje

– Rzut granatem, gdy stoisz przy ścianie, to niebezpieczna zabawa."

Firma Twin Spark Soft postanowiła wydać „Ubeka" w formie oszczędnościowej. Dzięki temu gra jest stosunkowo tania, ale niestety znika w natłoku kolorowych pudełek. A szkoda.



„Ubeka" (przynajmniej tego z Twin Spark Softu) można polubić od pierwszego wejrzenia. Na trzech dyskietkach zawarto jedną z najlepszych polskich gier, jakie miałem okazję oglądać.

Voyager

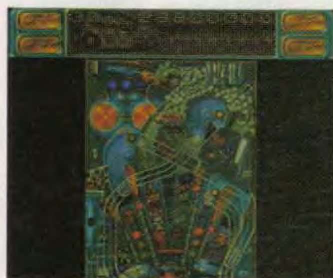
GRZYBEK, KULKI i ŁAPKI



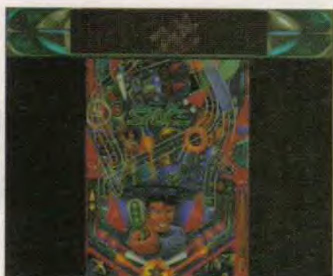
SLAM TILT

Firma 21st Century jest znana ze znakomitych symulatorów pinballi. Wszyscy chyba pamiętają takie przeboje jak „Pinball Dreams", „Pinball Illusions" i „Pinball Fantasies". Niestety, ostatnio wydawało się, że firma spuściła z tonu, gdyż jedna z ostatnich ich produkcji – „Pinball Mania" wyraźnie odbiegała od wysokiego standardu tej firmy. Dlatego po jej najnowszy produkt – „Slam Tilt" sięgnąłem z pewną taką nieśmiałością.

Okazało się jednak, że „Slam Tilt" nie rozczarował mnie. Co więcej, z czystym sumieniem mogę powiedzieć, że jest to najlepszy flipper, w jaki grałem. Dlaczego tak uważam? Po prostu gra wykonana jest perfekcyjnie (zwłaszcza refleksy na miotanej po stole bili), stoły są wyjątkowo duże (nawet gdy ekran przełącza się w wysoką rozdzielczość widać niewiele więcej niż pół stołu), a grze towarzyszy znakomita muzyka (prawie tak dobra jak soundtrack do gry „Mortal Kombat"), wśród której słychać realistyczne odgłosy odbijanej piłki. Na dodatek stoły są naszpikowane ogromną liczbą bumperów, światełek i wielopoziomowych ramp, dzięki czemu można uzyskać mnóstwo różnorodnych bonusów i premii. Ruch bil jest, jak to w produkcjach dwudziestki jedynki, bardzo realistyczny, nawet gdy gramy trzema piłkami na raz. Stoły są tak skonstruowane, że mamy prawie cały czas kontrolę nad ruchem piłki. Sytuacje gdy leci ona prosto do dziury, a gracz nie może nic zrobić, nie są zbyt częste. Niestety, gdy piłka wpadnie, niewiele już można zrobić (można „uderzać" stół z przodu i z boków, ale mimo to wybicie piłki z powrotem na stół jest prawie że niemożliwe). Oczywiście niesamowita jest gra kilkoma bilami na raz.







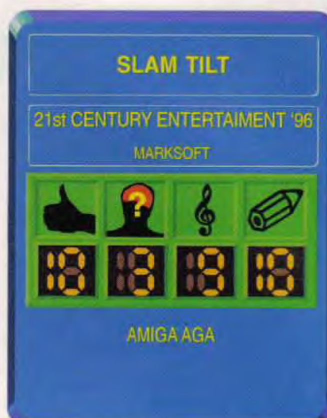


Największe wrażenie zrobił jednak na mnie wyświetlacz. To że na wyświetlaczu pokazują się różne animacje, nie jest wcale nowością, ale w „Slam Tilt" ilość i jakość tych animacji jest wprost niesamowita. Praktycznie cały czas coś się tam dzieje. Wprawdzie odrobinę rozprasza to uwagę, ale za to od czasu do czasu gra przenosi się na wyświetlacz. Tak, tak na przykład w „Mean Machines" można pokierować formułą pierwszą (coś jak „XTreme Racing" w miniaturze). Oczywiście każdy stół posiada własne grami.

Gra tradycyjnie składa się z czterech stołów. Każdy z nich tworzy specyficzny klimat, który naprawdę się czuje. Pierwszy stół – Mean Machines to nieustanne wyścigi samochodowe, bicie rekordów prędkości, chicken race'y, płonące silniki i wizyty w pitstopach. The Pirate – to poszukiwanie skarbów, strzały z burtowych armat, rzucanie nożami, ucieczka przed krokodylami i piraniami, piękne syreny i walka na szpady. Ace of Space przypomina nieco gwiezdne wojny – walka na miecze świetlne, slalom między meteorami, wyścigi na skuterze czy wreszcie mój ulubiony atak na gwiazdę śmierci. Night of the Demon jest z kolei niesamowicie mroczny. Spotkamy się tam z wiedźmami, wilkołakami, gigantycznymi nietoperzami czy innymi stworami nocy – można też zagrać w pięć czaszek (odmiana trzech kart), a wszystko to niezwykle krwiste i obrzydliwe. Po prostu CZADZIOR!

BADJOY

P.S. A gdy już rozwalicie sobie ALT'y zawsze można przedefiniować klawiaturę :)



Gra uzyskała rekomendację

Wielkie stoły i ogromna ilość bonusów w połączaniu z perfekcyjnym wykonaniem gwarantują znakomitą zabawę przez długie godziny. Slam Tilt to po prostu najlepszy flipper na jakikolwiek komputer. Każda złotówka wydana na tą gre jest tego warta.

BADJOY

Suuuper! Nawet lepszy od Pinball Illusions! Jeśli jeszcze nie graliście w Slama to nigdy nie widzieliście na oczy porządnego flipera (na komputer ma się rozumieć). Grafika rewelacyjna, animacje na wyświetlaczu – odjazdowe, no moze niektóre muzyczki nieco gorsze, ale i tak jest to najlepszy fliper jaki w życiu widzialem. Polecam.

Voyager

Pinball

Oto macie przed sobą opis najnowszej produkcji brytyjskich mistrzów symulacji ekonomicznych – firmy MAXIS. Ów najnowszy program należy zaliczyć do coraz szerszego zbioru komputerowych FLIPPEROW. Gra, o której mowa, to „PINBALL 95". Zapewne domyślacie się dlaczego w nazwie widnieje liczba 95. Tak, tak pinball pracuje wyłącznie w systemie WINDOWS 95.

To średniej jakości wprowadzeniu program oferuje nam wybór jednego z trzech dostępnych stołów. Są to kolejno: SPACE CADET, SKULDUGGERY, oraz DRAGON'S KEEP. Każdy ze stołów pokazywany jest w rozdzielczościach od 640x480, aż do 1024x768 (wszystkie w 256 kolorach). Stoły są starannie wykonane; aż roi się od różnych światełek i wyświetlaczy, występuje na nich także odpowiednia ilość bumperów, tuneli i ramp. Stoły widzimy na ekranie pełne, pochylone pod niewielkim kątem, tak by sprawiały wrażenie trójwymiarowości. Aby poruszanie kulki wydawało się realistyczne, programiści firmy CINEMATRONICS zastosowali nawet efekt zmniejszania i zwiększania się jej zależnie od odległości od głównych flipperów. Do gry na każdym stole służą nam trzy lub cztery łapki. Oczywiście

Pinball 3D VCR

Robić to samo można w fabryce na taśmie. Jeśli ktoś zaczyna robić to podczas produkcji gier, procesie bądź co bądź twórczym, to kończy się to fatalnie.

21st Century Entertainment pokazała parę razy, że potrafi robić dobre, zajmujące, dopracowane pinballe z urozmaiconymi stołami. Niestety, ostatnio firma nie wydaje nic ciekawego.

Kolejnym tego przykładem jest „Pinball 3DVCR". W części fabularnej sprowadza się on do stołów znanych już z wcześniejszych produktów zatytulowanych „Pinball Mania" i „Pinball Fantasies Deluxe": „Tarantula", „Kick Off", „Jackpot", „Jailbreak". Nie byłoby w tym nic zdrożnego, gdyby gra w rzeczywistości wyglądała jak na obrazkach z pudełka. Pysznią się tam screeny sugerujące, że będzie można podczas gry (a może po niej?) zagłębić się w zakamarki stołu oglądając go z punktu widzenia piłki. Nic podobnego.

Jeśli mamy już jakiś obraz, to zwykły, trójwymiarowy, do którego zdążyły nas już przyzwyczaić podobne gry Sierry, Maxisa, czy Empire. Prócz tego dodano zresztą dwuwymiarowe pierwowzory stołów. Można zagrać i porównać wrażenia.

Stosunkowo nową i przyjemną rzeczą jest możliwość ustawienia rozdzielczości, w jakiej przyjdzie nam grać (od 320x200 po 800x600). Pozwala to zdecydować, czy chcemy oglądać w powiększeniu część stołu i jest on przewijany po ekranie, czy też chcemy widzieć na ekranie jego całość.

Gra nie miała by racji bytu, gdyby nie zawierała czegoś nowego. W „Pinball 3D VCR" wprowadzono 2 nowinki, nie mające jednak wpływu na grę, a stano-





możemy stół potrącać w celu ratowania bili.

Muzyka w grze jest przeciętna, natomiast efekty dźwiękowe są ciekawe i przyjemne dla ucha. Oprócz standardowych efektów wybicia kulki czy odgłosów uderzeń o bumpery usłyszymy wiele oryginalnych dźwięków takich jak skrzeczenie papugi, czy ryk rozwścieczonego smoka.

A koniec kilka słów o samym programie. „Pinball 95" zawiódł





mnie. Nie przedstawia on sobą nic nowego. Jest po prostu kolejnym flipperem, w który pogramy kilka

PINBALL '95

MAXIS '95

PC 486 DX 33, WINDOWS '95, SVGA, CD-ROM, 8 MB

dni, a potem po prostu odłożymy na półkę. Firma MAXIS zleciła wykonanie gry typowo komercyjnej. Zamiast popracować nad kolejną częścią świetnego „Sim City", czy też nowym ciekawym produktem firma wypuściła na rynek program o znikomej dla gracza wartości. Dodatkowo na niekorzystną ocenę wpłynęła liczbą dostępnych stołów (tylko 3, jak na program na CD-ROM-ie to stanowczo za mało). Jeśli Twoim konikiem nie są komputerowe flippery, polecam Ci inne i o wiele ciekawsze gry tego typu. Natomiast jeżeli Twój dysk twardy zapchany jest wszystkimi przedstawicielami tego gatunku gier komputerowych i nie widzisz po za nimi nic na świecie, to nie pozostaje mi nic innego, jak tylko polecić Ci tę grę, jako kolejną do swojej kolekcji.

SZATAN

wiące raczej miłe wzbogacenie dotychczasowych opcji pinballi.

Pierwsza nowinka to możliwość zapisania na dysku i oglądania naszych dokonań. Po każdej grze program pyta czy chcemy ją uwiecznić. Jeśli tak, gra zapisywana zostaje na „kasecie wideo" jako plik *.fli i może być w każdej chwili odtworzona, a podczas oglądania spowalniana i zatrzymywana. Przyznacie, że przyjemne, ale niewiele wnosi do sprawy.

Nowością jest także wprowadzenie multiballa (do 10 kul) i statystyki. Każdorazowo po grze program informuje ile i jakich bonusów zgarnęliśmy we wszystkich grach na danym stole, jak długo średnio graliśmy partię i bilę, ile gier rozpoczęliśmy, a ile zakończyliśmy.

Jeśli miałbym komukolwiek polecić ten produkt, to byliby to miłośnicy pinballi, którzy jeszcze nie mieli okazji spotkać się z „Pinballmanią", a właśnie odczuwają głód poodbijania kulki. Pozostali niech testują go na własną odpowiedzialność. A my czekamy na pinballe klasy „Dreams", „Fantasies" czy „Illusions".

Pałcjusz

PINBALL 3D VCR

21st CENTURY ENTERTAIMENT '96

MARKSOFT

PC 486 DX33, CD-ROM, 4 MB

CENA: 85,40 zł





Test kart dźwiękowych



SOUND BLASTER AWE32 PLUG AND PLAY

Jak się można było spodziewać, pojawiła się na rynku nowa wersja karty muzycznej Sound Blaster AWE32, rozszerzona o standard Plug and Play. Teoretycznie oznacza to, że po włożeniu karty do (do)wolnego slotu komputer od razu wyświetla komunikat, że system wykrył kartę; wszystkie programy potrafiące skorzystać ze standardu PnP automatycznie rozpoznają konfigurację, zdejmując z użytkownika obowiązek dopasowania do siebie przerwań, adresów portów i kanałów DMA. Głównie dotyczy to środowiska Windows, a zwłaszcza Windows 95, jako że DOS nie dorasta do tego typu rozwiązań. Oczywiście aby wszystko zadziałało, trzeba posiadać płytę główną PnP.

Ponieważ o samym SB AWE32 już pisaliśmy teraz tylko krótkie przypomnienie. W zestawie znajduje się karta muzyczna (o kolosalnych wymiarach – 10,5 cm/33 cm), dwa pakiety oprogramowania (jeden dla Windows 3.x, drugi Windows 95), książki (dokładnie trzy: „Jak zacząć – PnP", Instrukcja obsługi i dane techniczne oraz instrukcja obsługi programu VIENNA SF STUDIO) oraz mikrofon wraz ze specjalną podstawką. Na dyskietkach znajduje się siedem programów, służące między innymi do miksowania, wydawania komputerowi poleceń przez mikrofon, wieża stereo (która mi najbardziej przypadła do gustu) i parę innych drobiazgów. AWE wyposażone jest standardowo w syntezator wave-table, oraz w 512 kB własnej pamięci RAM z opcją rozszerzenia do 28 MB (zwykłymi SIMM-ami). Oprócz tego wszystkiego mamy tradycyjny port do joysticka.

Żeby jednak życie nie było zbyt piękne, musimy wrzucić kamyczek do ogródka PnP. Standard ten sprawdza się bowiem głównie wtedy, gdy dysponujemy komputerem nie wyposażonym w żadne karty starszych typów, albo kiedy mamy ich mało. Na jednym z naszych komputerów mimo kilkunastu godzin prób nie udało się zmusić AWE do poprawnej pracy; ba, nie udało się go zmusić do żadnej pracy, poza wydawaniem dźwięków podczas używania programu testującego. Nowa technologia wymaga, by karta po jej włożeniu do komputera „dogadała" się z płytą główną na temat tego, jakich zasobów (przerwanie, DMA, porty) będzie używać. Stare karty nie musiały tego robić – i w efekcie płyta główna nie wie, które z portów są już przez nie wykorzystywane. Wprawdzie zazwyczaj można w setupie ustawić numery przerwań zarezerwowanych dla starych typów kart ISA, czasem można nawet zarezerwować kanały DMA, jednak już o portach nie ma mowy, a w tym momencie o kłopoty nie trudno. Dlatego PnP możemy z czystym sumieniem polecić tylko tym, którzy jeszcze nie dorobili się zbyt rozbudowanej konfiguracji, albo tym, którzy właśnie kupują nowy sprzęt i mogą sobie pozwolić na zakup wyłącznie kart typu PnP. Nie od dzisiaj wiadomo, że mieszanie szkodzi.

Simon i Borek

SOUND BLASTER 16 VALUE PnP

„Plug And Play" to wspaniały pomysł – przynajmniej w teorii. Oto bowiem, jeśli mamy komputer wyposażony w BIOS PnP i wkładamy doń kartę PnP to wszystko powinno od razu zacząć działać, bez potrzeby przełączania jakichkolwiek zworek czy też zabawy z adresami. Nie będę zatem ukrywał, że byłem dobrej myśli, gdy wkładałem do komputera kartę Sound Blaster 16 PnP, choć pewne zdziwienie wywołały znajdujące się na „jej powierzchni" dwie zworki. Nie ruszałem ich jednak – wszak zgodnie z nazwą ma być „Plug and Play". Cóż – karta została rozpoznana – najpierw przez BIOS, potem przez Windows 95. System zaraz po uruchomieniu poprosił mnie o dyskietki instalacyjne, którymi skwapliwie go nakarmiłem. Potem jednak zamiast spodziewanej zabawy (na co wskazywać miałoby słowo „Play") dziać się zaczęły rzeczy straszne – Windows 95 odmówiły współpracy i to do tego stopnia, że zmuszony byłem je ponownie zainstalować. Nie będę tu szczegółowo opisywał dalszych „przygód" instalacyjnych – w końcu okazało się, że winne są sterowniki dostarczane wraz z kartą, zamiast nich należało zastosować oryginalne sterowniki z Windows95. Jakby nie było – instalowanie karty okazało się znacznie bardziej pracochłonne niżby to było w przypadku zwykłego Sound Blastera.

Parametrami SB 16 PnP nie różni się właściwie niczym od zwykłego SB 16 – kanał digitalizowany stero do 44.1 kHz i 20 głosowy syntezator MIDI, efekt dźwięku 3D i mikser stereo. Dodatkowe złącza pozwalają na dodanie Wave Blastera (przystawki z syntezatorem wave-table) oraz modemu Modem Blaster. Poza tym mamy na karcie jeszcze interfejs do CD-ROM-u IDE i port joysticka.

Poza kartą otrzymujemy także kilka programów – odgrywaczki do plików WAV i MIDI, „magnetofon cyfro" Wave Studio oraz Text Assist – potrafiący odczytywać teksty (niestety, tylko angielskie).

Karta jest w pełni kompatybilna z SB 16 – tak więc po pokonaniu problemów instalacyjnych pracowała bez problemu ze wszystkimi grami. Żeby było śmiesznie, to daje się ją zainstalować także w systemie bez Windows 95, czy nawet bez BIOS PnP – ale wymaga to zainstalowania „Plug and Play Manager for DOS", a także dużej ilości czasu i mocnych nerwów.

Podsumowując zatem – technologia PnP wymaga, niestety, jeszcze dopracowania. Jak na razie bowiem w wielu przypadkach łatwiej zainstalować i skonfigurować zwykłą kartę, niż tę „Plug And Play".

Gawron

Karty do testów dostarczyła firma UltraMedia tel. (022) 628 80 74.





C-64

CYBERBALL
Gąsienice na boisku.





Jest rok 2022. Football dawno przestał bawić prawdziwych mężczyzn. Po prostu był zbyt delikatny i nie dawał wystarczającego zastrzyku adrenaliny. Dzisiaj wszyscy entuzjazmują się nowym naprawdę brutalnym sportem – grą Cyberball.

Zasady gry przypominają football amerykański, lecz zamiast zawodników w rozgrywce biorą udział potężne, przewyższające człowieka maszyny na gąsienicach. Każda z nich jest tak skonstruowana, by znieść olbrzymie napięcia, które powstają przy licznych bezpośrednich zderzeniach. Aby uczynić grę jeszcze bardziej emocjonującą, piłka przez cały czas się rozgrzewa, by w pewnym momencie eksplodować niszcząc trzymającego ją gracza.

Twoim zadaniem jest poprowadzenie właśnie drużyn takich maszyn. Rozgrywając mecze będziesz musiał dostosowywać taktykę do swoich przeciwników, a także dbać o finanse drużyny, gdyż zmiany zawodników i nowy sprzęt słono kosztują.

Grę można polecić miłośnikom piłek nożnych zwłaszcza takim, którzy lubią odrobinę brutalności. „Cyberball" pozwala się wyżyć.

BADJOY

S.T.U.N. RUNNER
Światełko w tunelu.



Szybka jazda zawsze była niezwykle pociągająca. Któż nie lubi pędzić sportowym samochodem po szerokiej autostradzie – taka zabawa może wywołać prawdziwe emocje. Nic to jednak w porównaniu z jazdą superszybkim bolidem po podziemnych tunelach S.T.U.N.

Do przebycia jest ponad dwadzieścia etapów, z których każdy jest trudniejszy od poprzedniego. Na dodatek nasz pojazd nie jest jedynym, który porusza się po podziemnej sieci połączeń. Są jeszcze jeżdżące po dnie pociągi, niewielkie magnetyczne koła, obdarzone wysokim poziomem inteligencji Trutnie, z których niektóre mogą być wyposażone w niezniszczalną zbroje, i potrafiące latać statki. Wszystko to porusza się w kierunku przeciwnym do naszego i wydaje się, że chce nas zniszczyć (w istocie tak właśnie jest). Na szczęście od momentu kiedy nasz statek zostanie wyposażony w laser możemy strzelać, by utorować sobie drogę, niestety, nie wszystko można zniszczyć.

Aby nie zgubić się w tunelach należy poruszać się szlakiem wyznaczanym przez zielone gwiazdki, a gdy zbierze się ich odpowiednią liczba, możesz użyć fali szokowej zmiatającej wszystko z Twojej drogi. Na trasie można też znaleźć turbodopalacze, dzięki którym statek rozpędza się niemal do prędkości światła i dzięki temu może przelatywać przez przeszkody.

Gra jest dynamiczna i umiarkowanie trudna. Grafika choć nie rzuca na kolana, jest szybka i rozwiązana dość ciekawie. Myślę że miłośnikom wyścigów gra może się podobać.

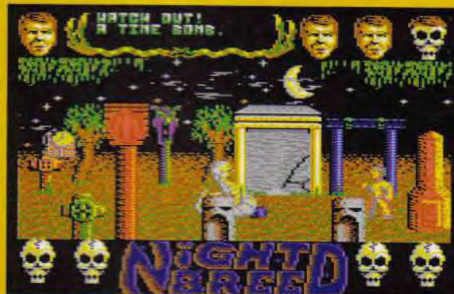
BADJOY



NIGHTBREAD – Wariaci i demony.

Nightbread to stara rasa, o wiele starsza niż ludzkość. Jej przedstawiciele potrafią zmieniać kształty podobnie jak wilkołaki. Ta zdolność zawsze budziła w ludziach zazdrość i przerażenie. Dlatego przyszłość Nightbreadów jest teraz zagrożona. Organizacja „Synowie Wolności" postanowiła oczyścić świat z nasienia nocy...

Ty panie Bone jesteś ofiarą doktora psychiatrii Deckera. Wmówił Ci on, że jesteś odpowiedzialny za wiele straszliwych zbrodni. Aby odpokutować za swe winy i uwolnić się od kompleksów, wyruszasz do krainy Midian do miasta Necropolis – siedziby Nightbreadów. Przy okazji będziesz miał okazję uwolnić swą porwaną przez Maskę dziewczynę Lori i uratować prastarą rasę przenosząc ją do innego wymiaru (hej ktoś tu jest chyba naprawdę szalony). Aby tego dokonać, będziesz musiał stoczyć walkę z wieloma potworami, których jest ponad dziesięć rodzajów, znaleźć 3 klucze do Midian, spotkać boga Baphometa – który Cię pobłogosławi i da możliwość przemiany w Cabala – jedną z istot ciemności. Odnaleźć komnatę berserkerów, pokonać maskę, wrócić na ziemię i jeszcze zachować życie...





Gra jest bardzo rozbudowana i składa się z pięciu dogrywanych z taśmy etapów. Dzięki dobrze zorganizowanemu loaderowi wczytywanie kolejnych poziomów gry nie jest kłopotliwe. Nighbread ma umiarkowany poziom trudności, co w połączeniu z rozbudowanym scenariuszem zapewnia długą i przyjemną zabawę. Jeżeli chodzi o grafikę i dźwięk to są one jak na C64 naprawdę niezłe.

BADJOY

WAYNE GRETZKY
& THE NHLPA ALL STARS



Nazwisko Gretzky'ego znaczy tyle dla hokeja, co Bubka w lekkoatletyce – zadziwiające mistrzostwo. Wayne Gretzky dotychczas pobił już 61 rekordów w tej dziedzinie sportu. Wiąże się to z niebagatelnymi pieniędzmi, które zdobył ciężką pracą. 8 lat temu wykupił go z jego macierzystego Edmonton klub Los Angeles Kings za 15 milionów dolarów i... dwie wschodzące gwiazdy Kings'ów. Ten człowiek osiągnął już chyba wszystko, co tylko mu się marzyło, jeśli chodzi o hokej. Tym razem gra komputerowa...

Dla fanów Wayne'a powinien to być z samego założenia program wart obejrzenia. Bo nie



tylko można zobaczyć statystyki idola z ostatniego sezonu, ale i dwadzieścia cztery zdjęcia dotyczące życia Gretzky'ego. Szkoda, że nie ma na kompakcie biografii, włącznie z wszystkimi wynikami z każdego roku, kalendarzykiem, nagranym przez niego komentarzem, zarejestrowanymi najlepszymi golami w jego karierze, wywiadem, szachami, brydżem, puzzlami, dołączonym kubeczkiem z jego wizerunkiem oraz z opakowaniem, które po rozcięciu nożyczkami można sprytnie złożyć w kask z liczbą 99, ale i tak jest nieźle. Szczegółów o Wielkim i ostatnim sezonie ligi NHL jest wystarczająco i spełnione zostały standardy, stworzone niejako przez podobnego typu gry sportowe. Można bowiem przejrzeć wszystkich zawodników ułożyć ich według wzrostu, wagi, celności, ilości trafionych bramek i kilku innych cech. Jeśli chcesz, zmień kolor strojów Twojej drużyny, jej nazwę, zamień zawodników. Kolejne alternatywy, to ilość zawodników, czas trwania tercji, typ gry (symulacja/czysta rozrywka), obecność bójek itp. Następnie wybierasz rodzaj meczu – czy jest to spotkanie towarzyskie, turniejowe, należące do rozgrywek ligowych, czy może mecz gwiazd. Przed gwizdkiem zmienia się jeszcze taktykę i na lodowisko!

Mecz wygląda dość klasycznie – widok z „boku", animowane sprite'y, ot i cała filozofia. Poruszanie się zawodnikami też banalne, co w tego typu grach jest znaczną zaletą. Z ciekawszych opcji podczas meczu, wymienię „zoom" – zbliżenia kamery (warte używania wyłącznie na szybkich komputerach), tablicę wyników o zmiennym wyglądzie (można zmieniać jej wielkość i typ) oraz „zastraszenia" – w czasie gry można w ten sposób zdopingować zawodników do zwiększonego wysiłku.

Jak grać? Realia oraz reguły NHL zachowane zostały bardzo przyzwoicie (bo gra sygnowana jest przez NHL), także trudno o proste porady z czasów Microprose Soccera (strzelaj z czuba i podkręć piłkę...), ale Twoje szanse zwiększą się, jeśli zwrócisz uwagę na kilka elementów: szybkość, precyzja i zwody. To w tej grze jest najważniejsze. Nigdy nie strzelisz bramki po strzale czy to z daleka, czy z bliska z całej siły. Na to nie licz – bramkarz zawsze obroni sygnalizowany strzał. Również nie bardzo sprawdzają się samotne akcje i próba oszukania bramkarza, wykorzystując bliską odległość od bramki. Z reguły i takie sztuczki są wychwytywane przez niego. Jak więc wykorzystywać wymienione przeze mnie elementy? Pierwszy jest prosty – trzeba prawie zawsze biegać, a zatem nieomal nieustannie trzymać wciśnięty 'Alt'. Drugi odnosi się głównie do podań – staraj się czekać na partnerów i podawaj tylko, jeśli jesteś pewien, że nie są kryci. Zwody za to znaczą tyle, żeby skupiać na sobie uwagę kilku zawodników przeciwnika i jednym podaniem otworzyć sobie drogę do pustego lodowiska.

I jeszcze jedno – jeśli chcesz strzelić dużo bramek, zastosuj wypróbowaną przeze mnie metodę: jednym z atakujących pojedź za bramkę, poczekaj na partnera, podaj mu krążek i błyskawicznie strzelaj. O ile wiem, jest to jedna z bardziej skutecznych metod na gola również w prawdziwym hokeju.

W grze dobrze pokazano grację jazdy na łyżwach i zarazem ostrą, kontaktową walkę przy bandach. Niezbyt adekwatne są animacje podczas meczów – np. strzelałem z podania, a filmik obrazował akcję indywidualną. Poza tym nieco brak mi humoru w „Gretzkym" – wszystko wygląda na ekranie śmiertelnie poważnie, choć widać, na podstawie filmu o tworzeniu gry, że twórcy bawili się przednio. Niezaprzeczalnym faktem jest, że humor w sportowych grach dodaje im uroku, o czym świadczą tony tego rodzaju symulatorów futbolu, koszykówek itp. Do prawdziwego hokeja „Gretzky'emu" niedaleko i chyba tylko ocieranie potu przez zawodników, sypiący się spod łyżew lód, nagminne plucie i przeklinanie oraz ludowe muzyczki w czasie przerw odróżniają go od rzeczywistości. No i oczywiście grafika, która bardziej przypomina lata władzy dysków 3.5 niż CD-ROM-ów.

kruk







Eureka!

KONKURS

W środku nocy (12 AM czasu południowo-warszawskiego) naszła mnie myśl. Deptała mi tak długo po głowie, że w końcu wymyśliłem dla Was konkurs. Ale zanim cokolwiek wygracie, będziecie musieli wykazać się pomysłowością, wyobraźnią i szeregiem pomniejszych zdolności. Konkurs oczywiście dotyczy piwa. Zaraz, zaraz, to było chyba wczoraj, bo pamięć mi cosik szwankuje. A dzisiaj jest dzisiaj i dla Was jest konkurs zgodny z zainteresowaniami, czyli gry (piwo wypiła redakcja). Przyczytajcie uważnie zasady tego dwuczęściowego konkursu (czyżby? podwójna pula nagród? A jakże!) i spróbujcie własnych sił, jeśli nie boicie się stanąć przed komisją egzekucyjną agentów Top Spec-Kretu.
Aby wziąć udział w tym konkursie konkursie, należy:

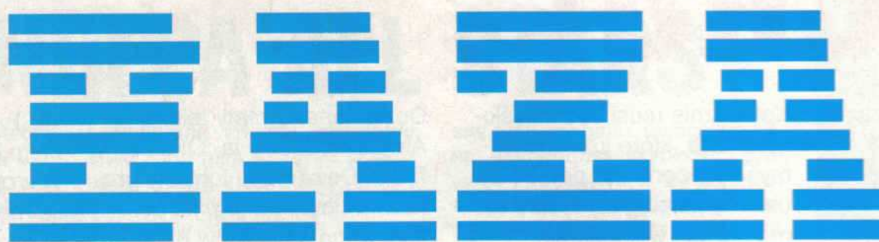
1. Przeczytać wszystkie numery Top Secretu, by docenić nasz wspaniały, nieoceniony, jedyny i słuszny styl pisarski.
2. Wymyślić sobie jakąś grę. Koniecznie musi być zmyślona. Prace, które już ktoś wymyślił („Doom" i te pe), będą uznane za plagiaty i nie wezmą udziału w konkursie.
3. Napisać tę grę.
4. Eee, to by było za łatwe. Niniejszym proszę skreślić punkt trzeci i zastosować się do rad w punkcie 5.
5. Napisać recenzję tej wymyślonej gry liczącą do 2 stron znormalizowanego maszynopisu, czyli 60 znaków w wierszu, po 30 wierszy na stronie (już wiecie po co trzeba było przeczytać wszystkie poprzednie Top Spec-Krety?). Oceniane będą zarówno dowcip, pomysłowość, jak i wszystkie niezbędne elementy recenzji.
6. Wygenerować (narysować, wyrenderować) obrazki do tej gry tak, byśmy i my dali się nabrać.
7. Przysłać to wszystko na nasz adres z dopiskiem „Eureka!" na dyskietce w formacie pecetowym lub amigowym, a nie jakimś E-mailem, bo myli się on nam ostatni z E-milem i później mogłyby być problemy z odróżnieniem Emila od prac na konkurs. Dozwolone formaty tekstu: AmigaPL, Mazovia, QRT, xJP, DOC. Dozwolone formaty graficzne: bmp, gif, jpg, iff, pcx, tiff. Uwaga! Nośników nie odsyłamy!
8. I trzymać twarz na kłódkę, bo opis ten pojawi się w którymś z numerów Top Secretu, ale to już drugi konkurs, o którym za chwilę. Obowiązuje TOP SECRET, zrozumiano? W tym też celu prosimy o nadesłanie dodatkowo cyrografu, w którym oświadczycie, że nie piśniecie ani słówka nikomu poza załogą Top Secretu, którą jednocześnie, dla niepoznaki upoważniacie do podpisanie się pod Waszym tekstem (dla niepoznaki).
9. A teraz instrukcje dla nas. My bierzemy te prace na warsztat, oceniamy, a najlepszą nagradzamy i na dokładkę drukujemy w jednym z TS jako recenzję. Autora pracy prosimy o to, by wstrzymał się przez najbliższe 3 miesiące (co potwierdzi cyrografem) od rozpowiadania o swojej wygranej. I w tym momencie przechodzimy do drugiej części konkursu.
10. Tym razem Waszym zadaniem będzie odgadnięcie, który z opisów w TS 4/96 jest fałszywy. Spośród nadesłanych pod kryptonimem „Eureka! 2" odpowiedzi wylosujemy zwycięzców i dopiero wtedy ujawnimy kto i co w którym konkursie.
11. Żeby podnieść nieco emocje i zmusić Was do wytężonego wysiłku powiem co jest pierwszą nagrodą w PIERWSZEJ części konkursu (tzn, za przysłanie opisu+obrazka do nie istniejącej gry). Otóż nagrodą jest nic innego jak wspaniała i niesamowita Amiga 1200 MAGIC. Oprócz tego wśród uczestników konkursu rozlosujemy dwie nowe myszki prosto z Amiga Technologies.

Powodzenia!

Voyager

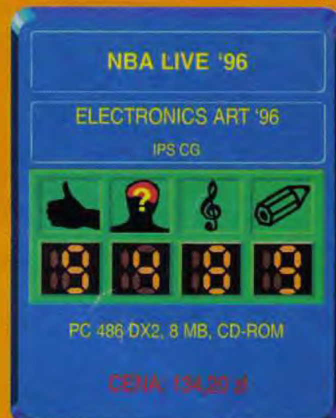
Fundatorem nagród jest firma:
Eureka Hard & Software
ul.Wojska Polskiego 19
62-300 Września
tel. (o-66) 366-115
fax. (o-66) 362-714






intel inside

Za trzy punkty
NBA LIVE '96



Każdy grał w koszykówkę i słyszał o zawodowej lidze koszykarskiej NBA. Dostanie się do niej to marzenie wielu z nas. Teraz właśnie mamy możliwość zagrania jedną z drużyn tej ligi. Daje nam ją kolejna gra sportowa firmy Electronic Arts – „NBA LIVE 96".

CO TO JEST...

Jest to nowa wersja poprzedniego produktu tego typu, a mianowicie „NBA LIVE 95". Gra została wykonana tą samą metodą, co „FIFA '96" – Virtual Stadium. Czego możemy się więc spodziewać? Tak, „NBA '96" jest w pełni trójwymiarowa i „wirtualna"!

„NBA LIVE 96" mieści się na jednym krążku. Po odpaleniu gry pokazuje się nam efektowne intro w postaci sfilmowanych wstawek z ligi NBA. Do wyboru mamy trzy rodzaje gry: mecz towarzyski, sezon oraz Playoffs. W opcjach możemy częściowo zmienić zasady np. zlikwidować auty, połowy, itp. Bardzo dużym atutem gry są zdjęcia, dane i statystyki wszystkich drużyn, jak i samych graczy. Jest to prawdziwy rarytas dla miłośników zawodowej koszykówki. Dzięki temu możemy porównywać zawodników, dowiedzieć się o ich zdolnościach. A teraz najbardziej emocjonujący fragment, czyli rozgrywki, meczu, spotkania czy jak tam wolicie.

...I O CO TU CHODZI ?

Grać naraz mogą aż cztery osoby. Dwie na joy'ach, jedna myszką, a kolejna na klawiaturze. Poruszamy się wciskając kursory, a oprócz nich mamy jeszcze trzy przyciski: podanie, rzut i przyspieszenie.

I tutaj przejawia się nam kolejna zaleta gry. Odpowiednie użycie tych klawiszy tj. w odpowiednim momencie lub wciśnięcie ich równocześnie daje nam możliwość zrobienia wsadu, zwodu, dwutaktu



i wielu innych niesamowitych rzeczy. Widok w grze może być różny. Zależy to tak jak w „FIFA '96" od wyboru kamery, a tych jest sporo. Osobiście polecam Classic Camera 1, ponieważ widzi się wtedy wszystko, co się dzieje na boisku.

Gra toczy się na w pełni trójwymiarowym boisku, gdzie grają dwie drużyny po pięciu zawodników. Są oni tylko rysowani, ale za to dość ładnie. Różnią się nie tylko kolorem skóry, ale także wzrostem, kolorem włosów (Denis Rodman – yeah!) i... umiejętnościami. Tak, tutaj każdy zawodnik potrafi robić coś lepiej i gorzej np. O'Neal jest niezawodny w akcjach pod koszem, Pippen w dwutaktach, a Grant w rzutach za trzy punkty. Bardzo podoba mi się efekt cieni rzucanych przez zawodników. Mają one charakter lustrzany (coś takiego było już wykorzystane



w NHL 96, tylko, że tam był lód). W grze obowiązują (jeśli tego chcemy) wszystkie zasady prawdziwej koszykówki – wśród nich podanie do tyłu przez połowę, faule i rzuty osobiste. Te ostatnie są zrobione całkiem nieźle.

Polega to na tym, że w momencie rzutu widzimy zawodnika od tyłu, a w lewym górnym rogu pojawia się kwadrat z „współrzędnymi". Strasznie to zabrzmiało, co? Ale do rzeczy: chodzi tu oto, aby punkty latające po każdej osi zatrzymać mniej więcej na środku.

Jedyną wadą, jaką dostrzegłem w tej grze jest widownia. Niestety, chłopcom z EA SPORTS nie chciało się nad nią choć troszeczkę bardziej popracować. Widownia jest więc sztywna. Na trybunę nałożono tylko teksturę z narysowanymi fanami, przez co są oni statyczni i płascy. Ten jedyny mankament wyrównuje muzyka i efekty dźwiękowe. Są one wykonane perfekcyjnie. Muzyka jest zapisana na płycie w postaci ścieżki dźwiękowej audio, dzięki czemu jej jakość jest bardzo dobra. Co do efektów, to są to wszystkie dźwięki słyszane na sali podczas meczu – pisk butów ocierających się o podłogę boiska, zadowolenie i buuuuuczenie widowni oraz krótkie muzyczki w czasie gry. Do tego wszystkiego dochodzi komentarz pojawiający się w przerwach pomiędzy kwartami (może to i dobrze, że podczas meczu go nie ma, ponieważ byłaby to tylko szybka bezmyślna paplanina dodatkowo spowalniająca program). Nowością jest NBA Trivia pojawiający się w przerwach pomiędzy kwartami. Jest to quiz sprawdzający naszą wiedzę na temat historii ligi. Jeżeli nie znamy odpowiedzi, to i tak nie mamy się czym przejmować, ponieważ zostanie ona podana w przerwie pomiędzy trzecią a czwartą kwartą. Właśnie dzięki temu drobiazgowi możemy nauczyć się (oczywiście pobieżnie) historii ligi NBA.

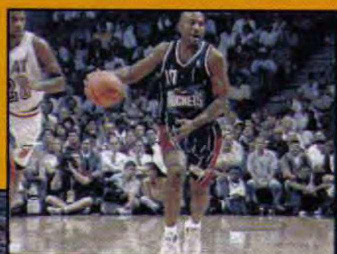
CZY WARTO?

„NBA LIVE 96" jest grą wspaniałą pod (prawie) każdym względem. Napisałem, prawie, ponieważ jedyną rzeczą, która mnie zawiodła, była publiczność. Na szczęście ten brak wyrównują efekty dźwiękowe, wykonywane zresztą przez publiczność! Uważam, że jeżeli jesteś fanem koszykówki, warto zagrać w NBA.

SIMON

SONICS RAPTORS JAZZ GRIZZLIES BULLETS HEAT











LAKERS HAWKS CELTICS HORNETS BULLS